STAR WARS™
AUX CONFINS DE L'EMPIRE™

KIT D'INITIATION



À LIRE EN DERNIER



LIVRE DE RÈGLES





LE JEU

SYSTÈME DE JEU

Le système de jeu s'appuie sur un grand principe : le test de compétence, qui va déterminer si l'action entreprise par un personnage se soldera par un succès ou un échec, puis les éventuelles conséquences de la réussite ou de l'échec en question. Ce principe est fort simple et peut se résumer comme suit :

1. Lancez la réserve de dés constituée.
2. Une fois les dés triés, la tâche entreprise est réussie s'il reste au moins un succès.

La première chose à prendre en considération est la réserve de dés. Quand un personnage souhaite entreprendre une action, il commence par constituer cette fameuse réserve. Le nombre et le type de dés dépendent de différents facteurs, comme les aptitudes du personnage, ses compétences, son équipement et la difficulté de la tâche. Le MJ pourra aussi y ajouter certains dés en fonction de l'environnement ou de la situation. Une fois tous ces dés réunis, le joueur qui tente l'action en question lance tous les dés de sa réserve.

La seconde phase consiste à interpréter le résultat des dés. Pour cela, il suffit de regarder le symbole qui apparaît sur chacun. Certains marchent par paire, les uns annulant les autres. D'autres ne sont cependant pas annulés, et leurs effets sont appliqués, quelle que soit l'issue de l'action. Après avoir comparé les symboles opposés (les succès et les échecs), le joueur peut enfin voir si sa tâche est réussie. Ensuite, il compare la seconde série de symboles (les avantages et les menaces) pour voir si l'action s'accompagne d'effets secondaires, qu'ils soient positifs ou négatifs. Enfin, tous les autres symboles sont résolus ; ils permettent de peaufiner l'issue de l'action.

Si ces deux aspects fondamentaux que sont la constitution de la réserve de dés d'une part, et le résultat de ces mêmes dés d'autre part, forment le grand principe du jeu, ils pourront néanmoins être modifiés ou influencés par d'autres règles ou effets.

LES DÉS

Quand les personnages effectuent des tests de compétence, les dés permettent aux joueurs de déterminer rapidement échecs et succès, mais aussi l'ampleur et les implications narratives des tâches entreprises. Voilà pourquoi il existe sept types de dés dans ce jeu, des dés dont chaque face peut être vierge ou afficher un symbole, voire plusieurs, comme autant d'effets positifs ou négatifs.

BONS DÉS

Il existe trois types de bons dés comportant des symboles qui augmentent les chances de succès d'une action, ou provoquent des effets secondaires bénéfiques.

DÉS D'APTITUDE

Les prédispositions sont représentées par des dés verts à huit faces illustrant l'aptitude ou le savoir-faire du personnage qui tente un test de compétence.

DÉS DE FORTUNE

Les avantages spéciaux, ou « fortunes », sont représentés par les dés bleu clair à six faces, qui simulent des avantages dus à la chance, au hasard ou à des actions opportunes entreprises par les personnages.

DÉS DE MAÎTRISE

La maîtrise est représentée par des dés jaunes à douze faces, qui mêlent capacités innées et apprentissage. On y a recours le plus souvent quand un personnage tente un test de compétence en s'appuyant sur une compétence dans laquelle il est formé. Le dé de maîtrise est la version améliorée du dé d'aptitude (pour plus de détails sur les améliorations, reportez-vous à la page 7).

MAUVAIS DÉS

Il existe trois types de mauvais dés comportant des symboles qui réduisent les chances de succès ou entraînent des complications.

DÉS DE DIFFICULTÉ

La difficulté est représentée par des dés violets à huit faces, qui illustrent la complexité ou le défi inhérent à une action entreprise par un personnage. Pour faire simple, plus la réserve de dés en réunit, plus les chances de succès sont compromises.



BONS DÉS ET MAUVAIS DÉS

Chaque réserve est constituée d'un certain nombre de dés de différentes origines. En gros, on y trouve des « bons dés » et des « mauvais dés ».

Les bons dés sont ajoutés à la réserve pour contribuer à l'action ou provoquer des effets secondaires bénéfiques. À l'inverse, les mauvais dés y sont ajoutés pour gêner ou empêcher l'action, ou pour provoquer des effets secondaires indésirables.

TABLE 1-1 : BONS ET MAUVAIS DÉS

Les bons dés viennent de...	Les mauvais dés viennent de...
La compétence utilisée pour accomplir une tâche.	La difficulté de la tâche entreprise.
La caractéristique concernée.	Une caractéristique, compétence ou capacité spéciale d'un adversaire.
Un talent ou une capacité spéciale applicable.	Les forces adverses à l'œuvre.
L'équipement ou le matériel du personnage.	Une météo défavorable ou des effets liés à l'environnement.
L'utilisation de points de Destin lumineux.	L'utilisation de points de Destin obscurs.
Les avantages tactiques ou circonstanciels.	Les désavantages tactiques ou circonstanciels.
Les autres avantages, déterminés par le MJ.	Les autres désavantages, déterminés par le MJ.

DÉS D'INFORTUNE

Certaines complications, ou « infortunes », sont représentées par des dés noirs à six faces, qui symbolisent des problèmes ou obstacles mineurs survenant lors de la résolution de la tâche. Ils ne sont cependant pas aussi néfastes que les dés de difficulté.

DÉS DE DÉFI

Le défi est représenté par des dés rouges à douze faces. Ils représentent une incroyable adversité et une vive opposition. Ils peuvent remplacer les dés de difficulté lors des épreuves les plus difficiles qu'imposent des adversaires d'élite, ou simplement préparés et bien entraînés. Le dé de défi est la version améliorée du dé de difficulté (pour plus de détails sur les améliorations, reportez-vous à la page 7).

DÉS DE FORCE

La Force est symbolisée par des dés blancs à douze faces. Ces dés représentent le pouvoir et l'influence de la Force. On ne s'en sert que lorsque les joueurs génèrent leur réserve de Destin initiale, au début de la session de jeu (cf. Points de Destin, page 10).

SYMBOLES ET RÉSULTATS DES DÉS

Les dés utilisés dans *Star Wars* : **Aux Confins de l'Empire, Kit d'Initiation** sont couverts de symboles signifiant succès ou d'échec, mais qui en plus permettent d'enrichir la résolution d'une tâche en lui ajoutant du contexte et des rebondissements. En saisissant et en interprétant bien le sens de ces symboles, les joueurs contribueront pleinement au déroulement du récit, en décrivant leurs aventures de façon vivante et détaillée. Cette section définit donc les différents symboles et leur impact sur le jeu.

BONS RÉSULTATS

Trois types de symboles positifs peuvent apparaître sur les dés.

SUCCÈS ✲

Les succès ✲ sont essentiels pour réussir un test de compétence. Un tel symbole est cependant annulé par un symbole d'échec ▼. S'il reste au moins un succès ✲ dans la réserve une fois les annulations réglées, le test de compétence est réussi.

Les succès ✲ influent aussi sur l'ampleur de la réussite. Par exemple, au combat, chacun d'eux est ajouté aux dégâts infligés à la cible. Ainsi, quatre succès ✲ nets (les succès restants après annulation des échecs) produiront 4 points de dégâts supplémentaires.

AVANTAGE

Le symbole d'avantage se traduit par des conséquences ou effets secondaires positifs ; peu importe, d'ailleurs, que l'action se soit soldée par un échec ou une réussite. Il peut s'agir, par exemple, de s'introduire dans un système informatique plus vite que prévu, de trouver un abri inespéré lors d'un échange de tirs, ou d'éliminer du stress subi lors d'une situation éprouvante. Un symbole avantage est annulé par un symbole de menace.

Une action peut donc se terminer sur un échec et générer malgré tout des avantages. Il ressortira alors quelque chose de positif de l'échec.

TRIOMPHE

Un symbole de triomphe constitue un résultat formidable et confère un bénéfice de taille. Il a deux effets :

- Pour commencer, un triomphe compte comme un succès ✲, tel qu'il a été détaillé ci-dessus.
- Par ailleurs, un triomphe peut être utilisé pour déclencher des effets particulièrement puissants (cf. page 15 pour plus de détails).

Notez bien que le joueur profite de ces deux points ; il n'a pas à choisir entre le succès ✲ et l'effet spécial.

MAUVAIS RÉSULTATS

Trois types de symboles négatifs peuvent apparaître sur les dés.

ÉCHEC ▼

Les échecs ▼ sont essentiels eux aussi pour la résolution d'une action, et sont annulés par les succès ✲ à raison de un pour un. S'il reste au moins un succès ✲ dans la réserve une fois les annulations réglées, le test de compétence est réussi.

De multiples échecs ▼ nets (les échecs restants après annulation des succès) ne produisent aucun effet supplémentaire.

MENACE

Le symbole de menace se traduit par les conséquences ou effets secondaires négatifs d'une action, indépendamment de la réussite ou de l'échec de celle-ci. Il peut s'agir, par exemple, de s'introduire dans un système informatique plus lentement que prévu, d'offrir un abri inespéré à l'ennemi lors d'un échange de tirs, ou de subir davantage de stress lors d'une situation éprouvante. Un avantage est annulé par un symbole de menace.

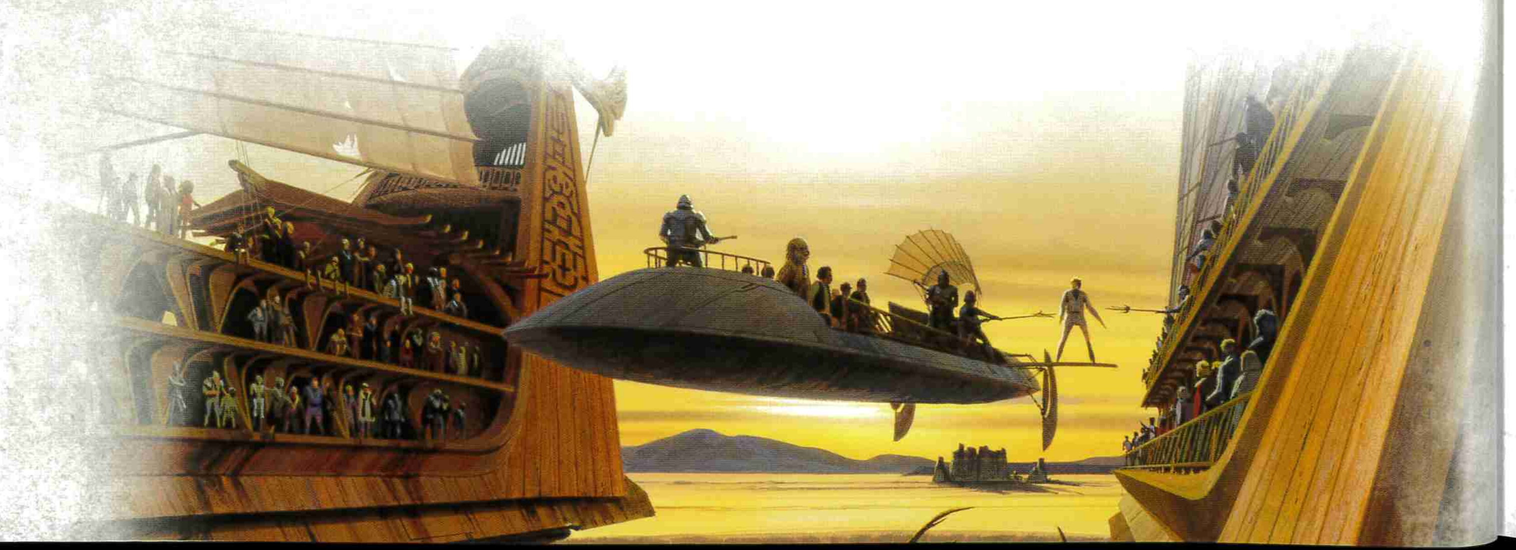
Une action peut donc se terminer sur une réussite et générer malgré tout des menaces, gâchant ou amenuisant alors l'impact du succès. En règle générale, c'est le MJ qui se charge de résoudre les menaces, qui sont abordées en détail à la page 15.

DÉSASTRE

Un symbole de désastre constitue un résultat terrible et se traduit par une issue funeste. Il a deux effets :

- Pour commencer, un désastre compte comme un échec ▼, tel qu'il a été détaillé ci-dessus.
- Par ailleurs, un désastre peut être utilisé pour déclencher des effets négatifs particulièrement néfastes (cf. page 15 pour plus de détails).

Notez bien qu'un joueur subit ces deux points ; il ne choisit pas entre l'échec ▼ et l'effet spécial. L'échec ▼ ainsi produit peut être annulé tout à fait normalement par un succès ✲, mais rien ne peut annuler le second aspect d'un désastre.



LUMIÈRE, MOTEUR, ACTION !

Au cours de leurs aventures, les personnages seront amenés à entreprendre un large éventail de tâches. Quand l'issue d'une action est incertaine, le PJ doit généralement effectuer un test de compétence pour s'assurer de la réussite de son entreprise.

Le type de test nécessaire est déterminé par le MJ (pour plus de détails sur les compétences, reportez-vous à la page 22). Une fois le type de test et sa difficulté fixés, le joueur constitue sa réserve de dés en fonction des différents paramètres liés à son action. Celle-ci peut regrouper différents types de dés et change à chaque action, selon la situation et les personnages impliqués.

Ensuite, le joueur lance tous les dés de la réserve constituée, et l'on s'intéresse au résultat de chacun : certains s'annulent tandis que d'autres se cumulent. Une fois le tri effectué, le joueur et le MJ sont en mesure de constater si l'action entreprise est couronnée de succès ou non. Les dés leur dévoilent tout simplement l'issue du test, ainsi que de possibles effets supplémentaires, surprises ou complications.

LA RÉSERVE DE DÉS DE BASE

Ce jeu s'appuie sur un concept simple, la réserve de dés, qui regroupe différents type de dés propres à *Star Wars* : **Aux Confins de l'Empire, Kit d'Initiation** (cf. Les dés, page 3). La réserve de dés de base découle de trois grands paramètres : les aptitudes du PJ, ses connaissances, et la difficulté de la tâche entreprise.

CARACTÉRISTIQUES

Les aptitudes naturelles d'un personnage sont définies par ses caractéristiques :

AGILITÉ

L'Agilité mesure l'adresse, la coordination et la précision.

VIGUEUR

La Vigueur regroupe la puissance physique, la force brute et la robustesse d'un personnage, mais aussi sa capacité à s'en servir quand il le faut.

RUSE

La Ruse traduit l'ingéniosité, la fourberie, la perspicacité et la créativité.

INTELLIGENCE

L'Intelligence reprend les facultés de compréhension, l'éducation, l'acuité mentale, et les capacités de raisonnement et de rationalisation.

PRÉSENCE

La Présence regroupe le cran, le charisme, la confiance et la force de caractère.

VOLONTÉ

La Volonté reflète la discipline, le sang-froid, la force d'âme et l'assurance d'un personnage.

VALEUR DE CARACTÉRISTIQUE

Les valeurs de caractéristique des PJ et des PNJ s'échelonnent le plus souvent de 1 à 6.

Un humanoïde normal a une valeur habituelle de 2, une valeur de 1 étant faible et inférieure à la moyenne. À l'inverse, une valeur égale à 3 ou 4 est nettement supérieure à la moyenne, tandis qu'un 5 ou un 6 représente un niveau exceptionnel.

COMPÉTENCES ET FORMATIONS

Une compétence reflète une formation ou une expérience appropriée pouvant aider un personnage lorsqu'il entreprend une tâche ou une action donnée. Bien qu'un personnage puisse tenter à peu près tout et n'importe quoi sans la formation ou compétence correspondante, il sera beaucoup plus efficace s'il connaît le sujet auquel il s'attaque.

Chaque compétence est associée à une caractéristique précise, la capacité par défaut à laquelle un personnage fait appel quand il entreprend une action avec cette compétence. Par exemple, la compétence Athlétisme est liée à Vigueur, Tromperie à Ruse, et Connaissance à Intelligence.

Pour plus de détails sur les compétences et leur utilisation, reportez-vous à la page 21.

DIFFICULTÉ

La difficulté ajoute de mauvais dés à la réserve, ce qui compromet la réussite de la tâche. En plus de la difficulté propre à l'action, on peut ajouter d'autres dés reflétant des complications liées à l'environnement ou à la situation.

Si la caractéristique et la compétence associée sont définies par le personnage qui entreprend la tâche, la difficulté est quant à elle fixée par le MJ. Il existe six niveaux de difficulté (cf. **table 1-2 : niveau de difficulté**, page 7).



CONSTITUER UNE RÉSERVE DE DÉS DE BASE

Maintenant que les trois principaux paramètres régissant la création de la réserve dés du test de compétence ont été abordés, voyons plus concrètement comment celle-ci est constituée.

APPLIQUER LES CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

La compétence du personnage actif et la caractéristique associée à cette même compétence ont autant d'importance l'une que l'autre. Chaque fois qu'une tâche est entreprise, le MJ et le joueur déterminent la compétence la plus appropriée, fixant au passage la caractéristique utilisée elle aussi. Par exemple, si le personnage tente de se débarrasser d'un terminal de sécurité en coupant le système d'alarme, le test s'appuiera sur la compétence Informatique associée à la caractéristique Intelligence.

Une fois la caractéristique et la compétence déterminées, le joueur peut commencer à constituer sa réserve de dés. Il compare sa valeur de compétence et la valeur de la caractéristique qui lui est associée.

La plus élevée des deux détermine le nombre de dés d'aptitude ◆ ajoutés à la réserve de dés du test. Ensuite, le joueur convertit certains de ces dés ◆ en dés de maîtrise ⬡. Le nombre de dés concernés par cette manœuvre est égal à la plus faible des deux valeurs. Si le personnage est inexpérimenté (c'est-à-dire qu'il n'a pas le moindre rang dans la compétence), ce nombre est bien évidemment égal à 0. Il ne peut alors compter que sur sa caractéristique.

Exemple 1 : 41-VEX, un droïde de protocole converti, tente de passer outre le terminal de sécurité mentionné plus haut. On va donc s'appuyer sur la compétence Informatique et la caractéristique Intelligence. 41-VEX a 2 en Informatique et 3 en Intelligence. Son Intelligence étant la plus élevée des deux, il commence par se constituer une réserve de trois dés d'aptitude ◆◆◆. Sa compétence Informatique étant la plus faible, il convertit deux de ses trois dés d'aptitude en dés de maîtrise ⬡⬡. Pour entreprendre son action, 41-VEX débute donc avec une réserve de trois dés : ◆⬡⬡, soit un dé d'aptitude et deux dés de maîtrise.

Exemple 2 : par la suite, Oskara, la chasseuse de primes twi'lek fondue de mécanique, tente de passer elle aussi entre les mailles du même terminal de sécurité. Elle a plus d'expérience en la matière et a 3 en Informatique, mais 2 seulement en Intelligence. Son Informatique étant la plus élevée des deux, elle commence par se constituer une réserve de trois dés d'aptitude ◆◆◆. Sa caractéristique Intelligence est plus faible, elle convertit ainsi deux dés en dés de maîtrise ⬡⬡. Pour entreprendre son action, Oskara débute donc avec une réserve de trois dés : ◆⬡⬡, soit un dé d'aptitude et deux dés de maîtrise.

Comme vous l'avez compris, 41-VEX et Oskara débutent avec une réserve de dés identique, alors que leurs valeurs en Informatique et en Intelligence ne sont pas les mêmes.

APPLIQUER LA DIFFICULTÉ DE LA TÂCHE

Après avoir déterminé la compétence et la caractéristique qui lui est associée, le MJ fixe la difficulté de la tâche entreprise en se reportant à la **table 1-2 : niveaux de difficulté** de la page 7. Cela lui permet de déterminer le nombre de dés de difficulté ◆ que le joueur doit ajouter à sa réserve. Par exemple, un test de compétence ◆◆ Moyen se traduira par l'ajout de deux dés de difficulté ◆ à la réserve.

Dans certains cas, le MJ *améliore* un ou plusieurs de ces dés de difficulté ◆. Il les retire alors de la réserve pour les remplacer par autant de dés de défi ⬢. Les dés de défi ⬢ sont généralement améliorés de la sorte face à des adversaires chevronnés, une situation particulièrement défavorable, ou lorsque des points de Destin sont utilisés pour corser la difficulté. Pour plus de détails sur ce type d'amélioration, reportez-vous à la page 7.

Si aucun autre paramètre n'influe sur l'issue de la tâche, la réserve de dés de base est fin prête. Il ne vous reste alors plus qu'à lancer les dés pour voir si l'action est couronnée de succès ou non, et si elle s'accompagne d'effets secondaires.



TABLE 1-2 : NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Niveau de difficulté	Dés	Exemple
Simple	–	Une tâche Simple est élémentaire, voire routinière, et pose rarement problème. La réussite est donc presque assurée. Si l'échec est quasiment impossible, l'action ne nécessite même pas de test. Le MJ peut alors annoncer qu'elle est automatiquement couronnée de succès. Elle peut néanmoins être assujettie à un jet de dés si les circonstances rendent son issue incertaine. Ce n'est habituellement le cas que si des dés d'infortune ■ entrent en jeu, comme ceux qui découlent de blessures, ou sont liés à l'environnement ou à l'adversité.
Facile	◆	Une action Facile ne devrait guère poser de problème à la majorité des personnages, mais il est toujours possible que les choses ne se déroulent pas comme prévu, si bien qu'un échec est envisageable. Quelques exemples en vrac : crocheter une serrure primitive, soigner de simples égratignures et contusions, trouver de quoi se remplir le ventre sur une planète où la nourriture ne manque pourtant pas, ou toucher une cible située à portée courte.
Moyen	◆◆	Une tâche Moyenne est une action routinière habituellement couronnée de succès, mais dont l'échec ne sera pas surprenant pour autant. Quelques exemples : crocheter une serrure normale, recoudre une petite plaie, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète au climat tempéré, toucher une cible située à portée moyenne, ou tenter de frapper une cible quand on est au contact.
Difficile	◆◆◆	Une tâche Difficile est nettement plus exigeante. Elle est faisable, mais un échec n'aura rien de surprenant. Là encore, quelques exemples : crocheter une serrure complexe, réduire une fracture ou suturer une vilaine plaie, trouver de la nourriture et un abri sur une planète hostile, ou toucher une cible située à portée longue.
Intimidant	◆◆◆◆	Une tâche Intimidante exige beaucoup d'un personnage, qui doit alors se dépasser pour la mener à bien. Le succès est possible, mais nécessitera des efforts. Quelques exemples : crocheter une serrure des plus sophistiquées, exécuter une opération chirurgicale ou greffer un implant, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète désertique, ou toucher une cible située à portée extrême.
Exceptionnel	◆◆◆◆◆	Les tâches Exceptionnelles sont presque impossibles, surtout quand on les aborde à la va-vite. Mais avec de la préparation, un personnage correctement formé et bien équipé a une chance de s'en sortir. Quelques exemples : crocheter une serrure dénuée de mécanisme apparent, cloner un nouveau corps, trouver de quoi manger et s'abriter sur une planète dénuée d'atmosphère respirable.

Le MJ consulte la table ci-dessus pour trouver le niveau de difficulté. Ce terminal est obsolète et la sécurité est quelque peu relâchée par ici, aussi opte-t-il pour une difficulté Moyenne ◆◆. On ajoute donc deux dés de difficulté ◆ à la réserve des joueurs qui tentent de déjouer les protections du terminal informatique.

MODIFIER UNE RÉSERVE DE DÉS

Si rien d'autre n'a d'impact sur l'issue de la tâche entreprise, la réserve de dés de base suffit pour effectuer le test. Mais dans l'univers varié et imprévisible de *Star Wars*, il n'est pas rare que d'autres paramètres interviennent.

De multiples facteurs peuvent donc modifier notre réserve de dés, qu'il s'agisse d'un relief accidenté, d'un éclairage insuffisant, d'avantages tactiques, d'une contrainte de temps, d'un équipement de qualité, de talents, de l'utilisation de points de Destin ou de blessures graves. La section qui suit décrit tout cela en détail.

Notez bien qu'un joueur doit modifier sa réserve de dés dans un ordre bien précis. Pour commencer, il constitue sa réserve de base. Après, on y ajoute des dés supplémentaires, puis on les améliore, ensuite on les dégrade, et enfin on en retire.

AJOUTER DES DÉS

On peut commencer par modifier la réserve de base en y ajoutant des dés qui reflètent l'environnement, mais également divers avantages et désavantages. Pour ce faire, on utilise principalement des dés de fortune □ et d'infortune ■. En règle générale, on ajoute à la réserve un dé de fortune □ pour chaque avantage susceptible d'aider le personnage à réussir, et un dé d'infortune ■ pour chaque désavantage ou obstacle.

Un simple dé de fortune □ suffit généralement à simuler les atouts conférés par de l'équipement utile, un laps de temps confortable, une position avantageuse ou l'effet de surprise. Si plusieurs avantages de ce genre sont applicables, le MJ pourra ajouter de multiples dés de fortune □ à la réserve de base.

De même, un dé d'infortune ■ suffit généralement à refléter l'impact d'un effet préjudiciable ou gênant, comme un éclairage insuffisant, un matériel délabré, un environnement rigoureux ou de simples distractions. Si plusieurs désavantages de ce genre sont applicables, le MJ pourra ajouter de multiples dés d'infortune ■ à la réserve de base.

Imaginons par exemple, dans la scène ci-dessus, que le personnage tente d'accomplir sa tâche sous un feu ennemi nourri (un désavantage) et qu'il a le poignet brisé (un autre désavantage). Heureusement, il a obtenu une partie de l'algorithme du mot de passe du terminal un peu plus tôt (un avantage). Se fondant sur la situation et la description de la scène, le MJ ajoute deux dés d'infortune et un dé de fortune, soit ■■□, à la réserve.

AMÉLIORER ET DÉGRADER LES DÉS

En plus des dés ajoutés à la réserve, certains effets de jeu, comme les points de Destin, peuvent améliorer ou dégrader un dé.

AMÉLIORER LES DÉS

L'amélioration de dés est un trait propre aux dés d'aptitude ◆ et aux dés de difficulté ◆. Quand un dé d'aptitude ◆ est amélioré, il est converti en dé de maîtrise ⬡. Quand un dé de difficulté ◆ est amélioré, il est converti en dé de défi ⬢.

Quand un effet ou talent permet d'améliorer un ou plusieurs dés, le joueur doit commencer par déterminer leur nombre. Ensuite, il retire les dés d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆ concernés et les remplace par autant de dés de maîtrise ⬡ ou de défi ⬢.

AMÉLIORER PLUS DE DÉS QU'IL N'Y EN A

Dans certaines situations, un joueur sera amené à améliorer plus de dés d'aptitude ◆ qu'il n'en a. Dans ce cas, il lui faut observer la procédure qui suit. Tout d'abord, il commence par déterminer le nombre de dés restant à améliorer. Ensuite, il utilise une amélioration pour ajouter un dé d'aptitude ◆ à sa réserve. S'il dispose encore d'au moins une amélioration inutilisée, il convertit ce dé d'aptitude ◆ en dé de maîtrise ⬡. Puis on répète l'opération jusqu'à ce que toutes les améliorations potentielles aient été appliquées.

Si le joueur doit convertir des dés de difficulté ◆ en dés de défi ⬢, mais qu'il n'y a plus de dés de difficulté ◆, la procédure est la même.

DÉGRADER DES DÉS

Il s'agit également d'une opération spécifique, qui ne s'applique qu'aux dés de maîtrise ⬡ et aux dés de défi ⬢. Quand un dé de maîtrise ⬡ est dégradé, il est converti en dé d'aptitude ◆. Et quand un dé de défi ⬢ est dégradé, il est converti en dé de difficulté ◆.

Quand un effet ou talent dégrade un ou plusieurs dés, le joueur doit commencer par déterminer leur nombre. Ensuite, il retire les dés de maîtrise ⬡ ou de difficulté ◆ concernés et les remplace par autant de dés d'aptitude ◆ ou de difficulté ◆.

DÉGRADER PLUS DE DÉS QU'IL N'Y EN A

Dans certaines situations, un joueur sera amené à convertir plus de dés de maîtrise ⬡ en dés d'aptitude ◆ ou des dés de défi ⬢ en dés de difficulté ◆ qu'il n'en a. Si tous les dés potentiels sont déjà dégradés, les dégradations restantes sont ignorées.

AMÉLIORATIONS ET DÉGRADATIONS D'UNE MÊME RÉSERVE

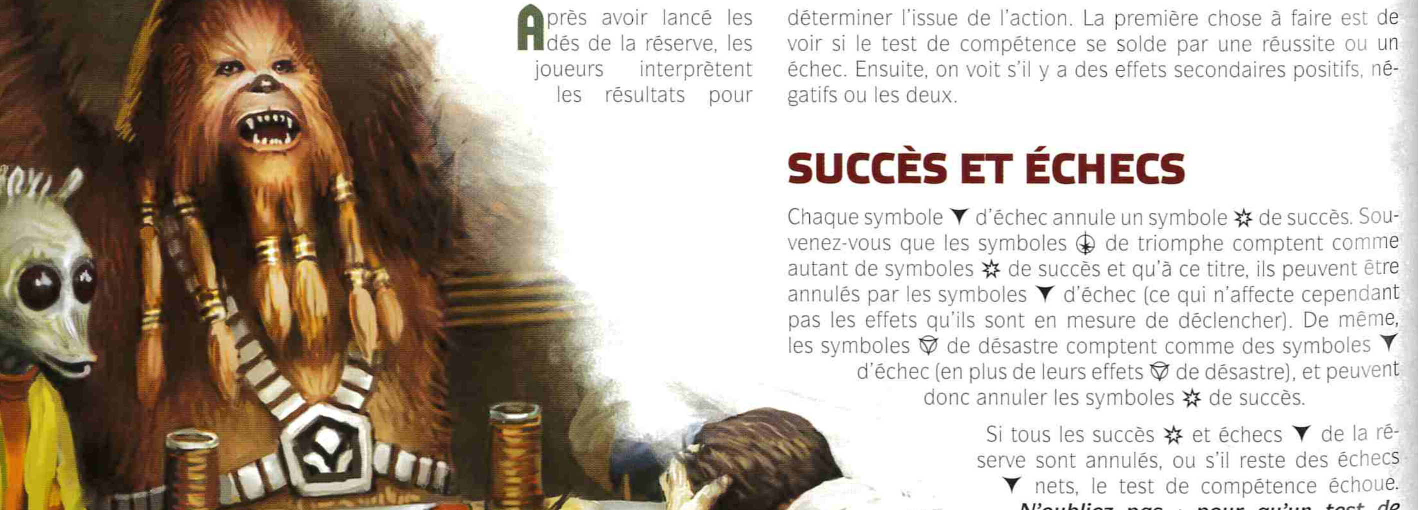
Parfois, des capacités vous obligent à améliorer et à dégrader des dés. Dans ce genre de situation, appliquez les améliorations en premier lieu. Ensuite, occupez-vous des dégradations. C'est important, car la phase d'amélioration peut potentiellement ajouter des dés à la réserve globale.

RETIRER DES DÉS

Si certains effets ajoutent des dés de fortune □ ou des dés d'infortune ■ à la réserve, d'autres en retirent avant même que le jet ne soit effectué. Cela arrive le plus souvent lorsque les talents d'un personnage permettent de retirer des dés d'infortune ■. Quand une capacité permet de retirer plus de dés d'un type qu'il n'y en a dans la réserve, on en retire le maximum, mais la marge restante est ignorée.

On retire les dés une fois tous les autres dés ajoutés, améliorés et/ou dégradés.

INTERPRÉTER LA RÉSERVE



Après avoir lancé les dés de la réserve, les joueurs interprètent les résultats pour déterminer l'issue de l'action. La première chose à faire est de voir si le test de compétence se solde par une réussite ou un échec. Ensuite, on voit s'il y a des effets secondaires positifs, négatifs ou les deux.

SUCCÈS ET ÉCHECS

Chaque symbole ▼ d'échec annule un symbole ✲ de succès. Souvenez-vous que les symboles ⊕ de triomphe comptent comme autant de symboles ✲ de succès et qu'à ce titre, ils peuvent être annulés par les symboles ▼ d'échec (ce qui n'affecte cependant pas les effets qu'ils sont en mesure de déclencher). De même, les symboles ⊽ de désastre comptent comme des symboles ▼ d'échec (en plus de leurs effets ⊽ de désastre), et peuvent donc annuler les symboles ✲ de succès.

Si tous les succès ✲ et échecs ▼ de la réserve sont annulés, ou s'il reste des échecs ▼ nets, le test de compétence échoue. ***N'oubliez pas : pour qu'un test de compétence soit couronné de succès, il doit rester au moins un symbole ✲ de succès dans la réserve de dés.***

AVANTAGES ET MENACES

Les symboles d'avantage ☋ et les symboles de menace ⚙ s'annulent à raison d'un pour un. Une fois les annulations effectuées, il restera donc un ou plusieurs symboles d'avantage ☋, ou un ou plusieurs symboles de menace ⚙, à moins bien sûr que tous n'aient été annulés.

S'il reste un ou plusieurs symboles d'avantage ☋ nets, un effet secondaire bénéfique survient. À l'inverse, s'il reste au moins un symbole de menace ⚙, un effet secondaire négatif ou une complication se produit. Si tous les avantages ☋ et menaces ⚙ s'annulent, aucun effet supplémentaire n'est à prévoir.

TRIOMPHE ET DÉSASTRE

Il existe deux symboles qui produisent des effets beaucoup plus importants que les autres. Triomphes ⊕ et désastres ⊽ sont des cas spéciaux, dont le fonctionnement diffère légèrement de celui des autres symboles. Contrairement aux succès ✲ et aux échecs ▼, ou encore aux avantages ☋ et aux menaces ⚙, ils ne s'annulent pas complètement et se traduisent par un effet secondaire particulièrement heureux ou malheureux. Seules les parties « succès » ou « échec » de chacun peuvent s'annuler.

Notez bien ceci : un test de compétence peut produire des triomphes ⊕ et des désastres ⊽. Dans ce cas, ***les deux résultats sont interprétés distinctement.*** Pour plus de détails sur ces symboles, reportez-vous à la page 15.

DES POSSIBILITÉS INFINIES

Entre les échecs et les succès, la myriade d'effets secondaires possibles découlant des avantages, menaces, triomphes et désastres, rares sont les tests de compétence qui se ressemblent. Il existe donc des centaines d'issues possibles pour chaque tâche entreprise. Un personnage peut atteindre une réussite extraordinaire sans la moindre complication, ou encore s'en sortir tout juste avec quelques avantages, modérés néanmoins par un désastre. De même, dans son malheur, un personnage qui obtient un échec pourra bénéficier d'avantages, peut-être même d'un triomphe, ou se retrouver dans une situation proprement catastrophique en cumulant un échec, des menaces et pourquoi pas un désastre.

Ce simple éventail d'issues possibles permet de décrire des scènes uniques et mémorables. Joueurs et MJ sont invités à saisir toutes ces occasions pour imaginer toutes les façons dont les symboles peuvent contribuer au déroulement du récit. Les détails qu'ils y ajouteront susciteront tout le sel de l'action.

AUTRES TYPES DE TESTS

Le test de compétence standard qui s'appuie sur la réserve de dés de base permet de résoudre la majorité des tâches entreprises en cours de partie. Certaines situations nécessitent cependant une approche légèrement différente.

TESTS OPPOSÉS

Parfois, certaines tâches s'avèrent plus difficiles, tout simplement parce que quelqu'un tente activement de s'opposer au personnage. De même, l'issue d'une tâche peut être influencée par un tiers tentant de se jouer d'un personnage. Par exemple, un voleur présumé ment au gouverneur local, affirmant qu'il n'a rien à voir avec le cambriolage de l'infirmerie. Dans ce cas, le test de Tromperie du premier pourrait être opposé à la Vigilance du second. Quand un chasseur tente de se glisser derrière un gundark, le test de Discrétion du premier est opposé à la Perception du second.

À l'instar des tests standard, les tests opposés ajoutent des dés de difficulté ◆ et parfois de défi ⬢ à la réserve de dés du test de compétence. Mais plutôt que de leur assigner un niveau de difficulté, on compare les valeurs de caractéristique et de compétence des deux adversaires.

La réserve de dés du personnage actif est constituée de dés d'aptitude ◆ et de dés de maîtrise ⬡ qui dépendent de sa caractéristique et de sa compétence, comme d'ordinaire. L'adversaire introduit alors des dés de difficulté ◆ et des dés de défi ⬢ dont le nombre dépend, pareillement, de sa compétence et de sa caractéristique appropriées. Le nombre de dés de difficulté ◆ est égal à la plus haute valeur des deux, tandis que la seconde valeur indique le nombre de ces dés convertis en dés de défi ⬢ (cf. **Améliorer des dés**, page 8).

Par exemple, Pash le contrebandier tente de ne pas se faire remarquer par une patrouille de sécurité. Il a une Agilité de 4 et une Discrétion de 2, ce qui lui confère une réserve de base de quatre dés d'aptitude, dont deux sont convertis en dés de maîtrise (◆◆⬡⬡ au total). La patrouille en question a 2 en Ruse et 1 en Perception. Elle ajoute donc deux dés de difficulté au test, et l'un d'eux est converti en dé de défi (◆⬢ au total). Si aucun autre facteur n'entre en ligne de compte, la réserve de dés est donc la suivante : ◆◆⬡⬡◆⬢).

TESTS CONCURRENTIELS

Quand plusieurs personnages entreprennent une même tâche et qu'il faut déterminer qui la réussit le premier ou le mieux, ou qu'il faut tout simplement en préciser l'issue, ils effectuent un test concurrentiel.



Prenons l'exemple de deux personnages qui se livrent à une course amicale dans la descente d'un canyon rocheux. Chacun d'eux a le même objectif : remporter cette course en franchissant le premier la ligne d'arrivée. On procède donc à un test concurrentiel pour voir qui gagne.

Le MJ commence par fixer le niveau de difficulté de la tâche, après quoi chacun des personnages impliqués effectue un test de compétence. Il est important de bien noter le nombre de succès ✲ que chacun obtient alors, car c'est celui qui en a le plus qui remporte le test.

Si les avantages et triomphes s'appliquent tout à fait normalement dans ce genre de situation, ils confèrent un atout supplémentaire. En effet, si plusieurs personnages obtiennent le même nombre de succès ✲ nets, c'est celui qui a le plus de triomphes qui l'emporte. S'il n'est toujours pas possible de les départager, alors le vainqueur est celui qui a obtenu le plus d'avantages.

S'ils sont encore à égalité, le test se solde par un match nul. Dans ce cas, il incombe au MJ de déclarer le vainqueur, de préciser les conséquences d'un échec collectif ou de refaire effectuer un nouveau test concurrentiel.

Par exemple, Oskara la chasseuse de primes twi'lek, et Lowhhrick, le mercenaire wookie, entament un concours de boisson amical. Ils se décident pour une eau-de-vie corellienne, une boisson très alcoolisée. Le MJ part du principe que l'épreuve va se traduire par un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆). Oskara a 3 en Vigueur et 1 en Résistance, tandis que Lowhhrick a 4 en Vigueur et 3 en Résistance. Oskara obtient deux succès, pas un triomphe et deux avantages (✲✲ au total). Malgré sa Vigueur supérieure, Lowhhrick n'obtient qu'un succès, un triomphe (qui compte donc comme un succès), et trois menaces (✲). C'est donc Lowhhrick qui l'emporte d'une courte tête, grâce à son triomphe, qui fait la différence.

POINTS DE DESTIN

Le destin est cette étincelle de génie qui différencie les héros des gens du commun, leur offrant une place à part entière dans les événements qui agitent la galaxie, pour faire d'eux des personnages joueurs. Au fil de leurs aventures, les PJ seront témoins des interventions du destin, pour le meilleur comme pour le pire.

Ce concept, et la faculté qu'ont les joueurs d'user de cette ressource et de l'influencer, sont représentés par les points de Destin, qui sont étroitement liés à la Force. C'est d'ailleurs ainsi, entre autres, que la Force imprègne et guide les personnages.




LA RÉSERVE DE DESTIN

À l'instar de la Force, le destin possède un côté lumineux et un côté obscur. Les points de Destin du côté lumineux jouent en faveur des personnages, tandis que ceux du côté obscur leur mettent des bâtons dans les roues et sont utilisés par le MJ pour compliquer et compromettre leurs actions. Lorsque la réserve de Destin lumineux diminue, celle du côté obscur grossit, et vice versa.

PRÉPARER LA RÉSERVE DE DESTIN

Pour constituer la réserve de Destin, chaque joueur incarnant un PJ lance un dé de Force ◯ au début de chaque partie (le MJ n'en lance donc pas). L'ensemble des résultats des dés de Force constitue la réserve de Destin initiale de cette séance de jeu. Par exemple, si un joueur obtient un symbole du côté lumineux ◯, il ajoute un point de Destin du côté lumineux à la réserve de cette partie. De même, si un joueur obtient deux symboles du côté obscur ●●, il ajoute deux points de Destin du côté obscur à la réserve.

Dès lors, la taille de la réserve de Destin ne changera pas de la partie. Au début de la séance de jeu suivante, les joueurs constitueront une nouvelle réserve dont les points de Destin (et leur nombre) ne seront pas forcément les mêmes.

GARDER TRACE DES POINTS DE DESTIN

Avec les jetons double face, il est facile de garder trace des points de Destin. La face blanche représente les points de Destin du côté lumineux, et la face noire les points de Destin du côté obscur. Quand un point de Destin est utilisé, il suffit de retourner le jeton, tout simplement.

DE L'UTILISATION DES POINTS DE DESTIN

Les personnages joueurs ne peuvent dépenser que les points de Destin du côté lumineux, tandis que le MJ ne peut dépenser que les points de Destin du côté obscur.

Quand un joueur dépense un point de Destin du côté lumineux, ce dernier est transformé en point de Destin du côté obscur une fois l'action en cours résolue. De même, quand le MJ dépense un point de Destin du côté obscur, ce dernier est transformé en point de Destin du côté lumineux. Un joueur ne peut dépenser qu'un point de Destin du côté lumineux par action. La même restriction s'applique au MJ.

Le joueur actif (le joueur ou le MJ qui constitue la réserve de dés pour une action) est toujours le premier à pouvoir utiliser un point de Destin. Une fois sa décision prise, l'autre partie impliquée dans le test (le joueur visé, ou le MJ dans le cas d'un PNJ) peut faire de même s'il le souhaite.

La section qui suit explique en détail l'utilisation des points de Destin.

UNE MAIN SECOURABLE

Tous les personnages peuvent faire appel au destin pour donner un coup de pouce au test de compétence qu'ils sont sur le point d'effectuer. Un joueur peut dépenser 1 point de Destin du côté lumineux pour améliorer sa réserve de dés de départ une fois (et donc convertir un dé d'aptitude ◆ en dé de maîtrise ⬡). De la même façon, le MJ peut dépenser un point de Destin du côté obscur pour améliorer la réserve de dés d'un de ses PNJ une fois. Pour plus de détails sur l'amélioration des dés, reportez-vous à la page 7.

FAIRE MONTER LES ENCHÈRES

Le destin peut également servir pour se mettre à l'abri. Les personnages peuvent y faire appel pour compliquer le test de compétence d'un adversaire. Un joueur peut ainsi dépenser 1 point de Destin du côté lumineux pour convertir un dé de difficulté ◆ d'un test de compétence d'un PNJ en dé de défi ⬢. De son côté, le MJ peut dépenser 1 point de Destin du côté obscur pour affecter la réserve de dés d'un PJ. Pour plus de détails sur l'amélioration des dés, reportez-vous à la page 7.

CAPACITÉS SPÉCIALES ET TALENTS

De puissants talents permettent aux personnages qui dépensent des points de Destin de produire différents effets. Par exemple, après avoir acquis le talent Leçons d'anatomie, 41-VEX peut dépenser un point de Destin du côté lumineux pour ajouter des dégâts égaux à son Intelligence à un test de combat réussi. Il en existe d'autres utilisations ; pour plus de détails, reportez-vous à la description de chaque talent.

INVESTIR LES POINTS D'EXPÉRIENCE

C'est principalement grâce à l'expérience que les joueurs personnalisent leurs personnages ; une expérience qu'ils accumulent au fil de leurs aventures, qui leur est octroyée par le MJ, et dont ils peuvent se servir pour améliorer leurs personnages.

APPRENTISSAGE DES COMPÉTENCES

Chaque compétence s'accompagne de cinq rangs. Le coût d'apprentissage dépend cependant de la catégorie de la compétence, car il y a celles qui découlent de votre carrière, et les autres. Normalement, chaque joueur coche les compétences de carrière de son personnage afin de bien les identifier.

Le coût d'une compétence de carrière est égal au rang suivant multiplié par cinq. Par exemple, pour passer du rang 0 au rang 1, il faut dépenser 5 points d'expérience, et pour passer du rang 1 au rang 2, il en faut 10. Chaque rang doit être acheté séparément. Cela signifie que pour passer du rang 0 au rang 2, il vous en coûtera 15 points d'expérience (5 pour le rang 1, puis 10 pour le rang 2).

Un personnage peut aussi s'offrir des compétences hors carrière, mais chaque rang lui coûte 5 points d'expérience de plus. Par exemple, pour passer du rang 0 au rang 1, il faut dépenser 10 points d'expérience, et pour passer du rang 1 au rang 2, il en faut 15. Chaque rang doit être acheté séparément. Cela signifie que pour passer du rang 0 au rang 2, il vous en coûtera 25 points d'expérience (10 pour le rang 1, puis 15 pour le rang 2).

ACQUISITION DE TALENTS

Chaque personnage choisit ses talents parmi l'arborescence de talents de sa carrière. Cela ne va cependant pas sans plusieurs règles spéciales et restrictions.

Chaque arborescence de talent comporte trois lignes et quatre colonnes. Cela signifie que chacune propose douze talents que peuvent s'offrir les personnages. Le coût de chacun d'eux dépend de la ligne qu'il occupe. Les talents de la première sont les moins chers et ne coûtent que 5 points d'expérience chacun. Ceux de la suivante en coûtent 10, et ceux de la troisième en coûtent 15.

Notez que les choix proposés par chaque arborescence sont reliés par une série de traits. Un personnage ne peut donc acheter que les talents auxquels il a droit : ceux de la première ligne, puis ceux qui sont reliés par des traits aux talents qu'il possède déjà. Chaque entrée de l'arborescence ne peut être acquise qu'une seule fois.

TABLE 1-3 : INVESTISSEMENT DE L'EXPÉRIENCE

Option	Coût	Prérequis
Peut acheter jusqu'à 5 rangs dans n'importe quelle compétence	Les compétences de carrière coûtent cinq fois le rang acheté. Les compétences hors carrière coûtent cinq fois le rang acheté, plus 5 points d'expérience.	Que l'on parle de compétence de carrière ou hors carrière, les rangs doivent être achetés les uns après les autres (le rang 2 doit donc être acheté avant le rang 3, etc.).
Peut dépenser de l'expérience pour acheter des talents de son arborescence.	Chaque arborescence de talents est divisée en plusieurs niveaux. Chaque talent coûte cinq fois son niveau.	Les talents ne peuvent être achetés que s'ils sont sur le premier niveau de l'arborescence, ou s'ils sont reliés à un talent déjà acheté.



II

COMBAT

Ce jeu de rôle est conçu pour vous faire revivre le grand frisson cinématique de l'univers de *Star Wars*. Les combats sont donc fréquents, rapides, et visent à mettre en avant les talents et capacités des personnages joueurs.

Si la majeure partie du jeu est narrative et prend corps grâce aux descriptions que le MJ et les joueurs donnent, tant des situations que des actions et réactions des personnages à ces situations, le combat nécessite cependant un cadre beaucoup plus structuré.

APERÇU DU JEU STRUCTURÉ

Lorsque le jeu est structuré, il est divisé en **rounds**, eux-mêmes divisés en **tours**. À chaque round, chaque personnage joueur et personnage non joueur a droit à un tour de jeu, durant lequel il peut effectuer des tâches et entreprendre des actions.

Les joueurs doivent bien comprendre qu'un round dure assez longtemps pour que leur personnage se déplace et effectue une action significative. Ils doivent aussi se rappeler que chaque round est divisé en tours décrits successivement pour des raisons pratiques, mais que ces tours, dans l'action, sont sensés se dérouler à peu près simultanément.

Les événements structurés (aussi appelés **rencontres**) tels que les combats ont lieu comme suit.

1RE ÉTAPE : L'INITIATIVE

Au début du premier round de combat, les joueurs et les PNJ doivent déterminer l'ordre dans lequel les personnages joueront leur tour. C'est **l'ordre d'initiative**.

Pour déterminer l'ordre d'initiative, chaque personnage joueur et PNJ effectue un **test Simple (-) de Calme ou de Vigilance** ; Calme pour ceux qui sont sur le qui-vive et prêts à se battre, et Vigilance lorsque le combat débute à l'improviste. Notez bien qu'en fonction des circonstances, tous les personnages ne s'appuieront pas sur la même compétence pour déterminer qui aura l'initiative lors d'une rencontre.

Une fois ces tests d'initiative effectués, le MJ note les résultats de chacun et les classe dans l'ordre décroissant, du plus grand au plus petit nombre de succès ✲. En cas d'égalité, le test ayant produit le plus d'avantages ✪ est au-dessus de l'autre. Si un personnage joueur et un PNJ sont encore à égalité, c'est le PJ qui est au-dessus. L'ordre d'initiative est fixé.

2E ÉTAPE : LES CRÉNEAUX D'INITIATIVE

Après avoir fixé l'ordre d'initiative, le MJ note les résultats produits par les personnages joueurs et ceux obtenus par les PNJ. Il a ainsi les créneaux réservés aux personnages joueurs et les autres, réservés aux PNJ.

3E ÉTAPE : LES BELLIGÉRANTS JOUENT LEUR TOUR

Il est maintenant temps pour le MJ et les joueurs d'attribuer les tours de jeu les uns après les autres, en partant du sommet de l'ordre d'initiative. Si le créneau est réservé à un PJ, les joueurs s'entendent sur le personnage qui va le prendre, à condition qu'il n'ait pas encore joué ce round-ci. Le PJ en question joue alors son tour.

Si le créneau est réservé à un PNJ, le MJ choisit le PNJ qui va le prendre, à condition qu'il n'ait pas encore joué ce round-ci. Le PNJ en question joue alors son tour.

4E ÉTAPE : FIN DU ROUND

Le round prend fin après que tous les PNJ et les personnages joueurs ont joué leur tour. À ce moment-là, les effets qui durent jusqu'à la « fin du round » s'achèvent. Le MJ détermine également si l'action en cours doit se poursuivre sur un nouveau round ou si elle est résolue. Si elle se poursuit, reprenez à l'étape 3 en conservant l'ordre d'initiative obtenu à l'étape 1. Si l'action est résolue et que la rencontre est terminée, passez à l'étape 5.

5E ÉTAPE : FIN DE LA RENCONTRE

Une fois l'action résolue, le MJ met fin à la rencontre. À ce moment-là, les capacités qui peuvent seulement être utilisées « une fois par rencontre » redeviennent utilisables. Le personnage peut également reprendre son souffle et se débarrasser du stress subi, mais également porter secours aux personnages neutralisés.

LE TOUR

Tous les personnages (PJ et PNJ) ont droit à un tour d'action par round. C'est à ce moment-là qu'ils ont la possibilité d'entreprendre toutes sortes de tâches, qu'il s'agisse de se déplacer, de se servir de leurs compétences ou de passer à l'attaque. Ces différentes tâches rentrent dans trois grandes catégories : les broutilles, les manœuvres et les actions.

BROUTILLES

Ce sont des tâches mineures qui demandent peu de temps et d'efforts. Il n'y a pas de limite réelle au nombre de broutilles que peut entreprendre un personnage à son tour. Le MJ peut cependant mettre le holà ou décider qu'elles sont assez complexes pour être qualifiées de manœuvres. Voici quelques exemples de broutilles :

- S'adresser à un autre personnage.
- Lâcher un objet.
- Lâcher quelqu'un.
- Mouvements mineurs, comme se retourner, jeter un coup d'oeil à un coin ou regarder derrière quelqu'un.

MANŒUVRES

Toutes les entreprises ne se traduisent pas par un test. Les tâches mineures, appelées manœuvres, regroupent un large éventail d'activités. Elles nécessitent un minimum de temps et d'efforts de la part des personnages, mais s'avèrent si simples que les chances d'échec sont nulles. D'un point de vue purement technique, les personnages exécutent des manœuvres pendant les phases narratives, mais aussi durant les rencontres. Si l'on en tient compte lors des rencontres, c'est parce que le temps et les efforts des personnages sont comptés pendant les combats.

LIMITES INHÉRENTES AUX MANŒUVRES

Un personnage peut exécuter gratuitement une manœuvre par tour. Il peut ensuite en exécuter une seconde, mais il devra pour cela subir 2 points de stress. Un personnage ne peut pas exécuter plus de deux manœuvres lors de son tour.

TYPES DE MANŒUVRES

Voici la liste des manœuvres les plus courantes qu'un personnage peut exécuter en plein combat.

VISER

En combat, un personnage peut viser pour stabiliser une arme ou assurer son tir, ce qui lui confère un dé de fortune □ au prochain test de combat.

ASSISTER

Cette manœuvre permet d'ajouter un dé de fortune □ supplémentaire au prochain test d'un allié au contact. Plusieurs personnages peuvent l'exécuter pour ajouter d'autres dés de fortune □ supplémentaires au prochain test de l'allié au contact. Au MJ de décider si un joueur peut en aider un autre, car certaines situations ne se prêtent tout simplement pas à ce genre de manœuvre.

POSTURE DÉFENSIVE

Le personnage peut exécuter une manœuvre pour adopter une posture défensive, ce qui lui permet de se protéger contre les attaques au corps à corps. Un personnage qui exécute cette manœuvre ajoute un dé d'infortune ■ aux tests de combat qu'il effectue jusqu'à la fin de son tour suivant. Néanmoins, il ajoute aussi un dé d'infortune ■ aux tests de Corps à Corps et de Pugilat qui le visent jusqu'à la fin de son tour suivant.

ATTAQUES À DISTANCE ET ATTAQUES AU CORPS À CORPS

L'**attaque à distance** et l'**attaque au corps à corps** sont deux types d'attaques bien distincts, qui se traduisent par différents types de **tests de combat**. L'attaque à distance est portée à l'aide d'une arme à distance d'un genre ou d'un autre, notamment avec les compétences Distance (armes légères), Distance (armes lourdes) et Artillerie. L'attaque au corps à corps, quant à elle, implique d'aller au contact de l'adversaire avec une arme adéquate, et se résout le plus souvent avec Corps à corps ou Pugilat.

INTERAGIR AVEC SON ENVIRONNEMENT

Il s'agit d'une catégorie fourre-tout qui regroupe toutes sortes d'interactions possibles : ouvrir une porte anti-explosion, renverser une table ou plonger derrière, appuyer sur un bouton précis d'une console informatique ou ramasser un blaster tombé par terre.

S'abriter. Plonger derrière le chambranle d'une porte, s'accroupir derrière une caisse ou jeter un œil de l'autre côté d'un arbre ; tout cela permet au personnage d'ajouter un dé d'infortune ■ aux tests de combat à distance effectués contre lui.

GÉRER L'ÉQUIPEMENT

Gérer son matériel, qu'il s'agisse de dégainer ou de charger une arme, ou encore de sortir un objet d'un sac.

SE DÉPLACER

Cette manœuvre permet au personnage d'évoluer dans son environnement.

- **Changer le niveau de portée.** Avec cette manœuvre, le personnage passe de portée courte à moyenne (et vice versa) par rapport à un autre personnage ou objet.



Il peut aussi passer de portée moyenne à longue (et vice versa), ou de portée longue à extrême (et vice versa), en effectuant deux manœuvres. Notez que lorsqu'on se déplace d'un niveau de portée à un autre, toutes les manœuvres ne doivent pas obligatoirement être effectuées au même tour. Toutefois, le personnage n'est à la portée souhaitée qu'une fois toutes les manœuvres nécessaires exécutées. Reportez-vous à **Niveaux de portée**, page 16.

- **Aller et venir au contact d'un adversaire.** Si une cible est déjà à portée courte d'un personnage, ce dernier peut effectuer une manœuvre pour aller au contact ou, au contraire, prendre du champ.
- **Se déplacer à portée courte.** Cette manœuvre permet à un personnage qui n'est pas au contact de se déplacer vers une nouvelle position située à portée courte.

SE LAISSER TOMBER OU SE RELEVER

Pour se laisser tomber ou se relever, il faut exécuter une manœuvre. En se laissant tomber, le personnage ajoute un dé d'infortune ■ aux tests de combat à distance qui sont effectués contre lui, mais il ajoute aussi un dé de fortune □ aux attaques de corps à corps qui le visent.

ACTIONS

Habituellement, chaque personnage a droit à une activité principale à son tour de jeu. C'est ce qu'on appelle son action. Sachez qu'il en existe quatre grands types :

ÉCHANGER UNE ACTION CONTRE UNE MANŒUVRE

Un personnage peut renoncer à son action pour exécuter une manœuvre de plus à son tour (sans subir 2 points de stress). Notez cependant que cela ne lui permet pas d'effectuer plus de deux manœuvres par tour.

DÉPENSER UNE ACTION POUR ACTIVER UNE CAPACITÉ

Certains talents et capacités sont activés au prix d'une action. Quand un personnage emploie une action dans ce sens, son action du tour est utilisée.

EFFECTUER UN TEST DE COMPÉTENCE

Les actions les plus courantes que les joueurs entreprennent à leur tour sont les tests de compétence. En d'autres termes, un succès n'est jamais garanti et un échec peut être lourd de conséquences sur la suite de l'histoire. La description des compétences débute à la page 22.

Les tests de combat, toutefois, sont à part et nécessitent une description distincte.

EFFECTUER UN TEST DE COMBAT

Un joueur effectue un **test de combat** quand il se sert d'une compétence de combat pour attaquer une cible. C'est ce qu'on appelle également une **attaque**. Le test de combat observe les règles du test de compétence, notamment la constitution de la réserve de dés (cf. page 5), mais il s'accompagne aussi des phases suivantes.

1. DÉCLARER UNE ATTAQUE ET DÉSIGNER LES CIBLES

Le personnage décide de porter une attaque. Il choisit la compétence adéquate et, le cas échéant, l'arme dont il va se servir. Puis il désigne la cible de son attaque.

2. CONSTITUER LA RÉSERVE DE DÉS

Ensuite, le personnage constitue sa réserve de dés, basée sur la compétence, la caractéristique à laquelle elle est rattachée, et les talents et autres capacités applicables.

La difficulté d'un test de combat dépend de la nature de l'attaque : à distance (Distance [armes légères], Distance [armes lourdes] ou Artillerie) ou au corps à corps (Corps à corps ou Pugilat). La difficulté des attaques au corps à corps est toujours Moyenne (◆◆). Celle des attaques à distance dépend de la distance qui sépare la cible du personnage actif, c'est à dire de son niveau de portée. La **table 2-3 : difficulté des attaques à distance** (page 17) dresse la liste des niveaux de portée et des difficultés. Pour plus de détails sur les niveaux de portée, reportez-vous à la page 16.

3. RÉSULTAT ET DÉGÂTS

Une fois les dés de son personnage lancés, le joueur examine le résultat (cf. page 8). Comme d'ordinaire, le test doit produire plus de succès que d'échecs ▼.

Lorsque vous effectuez un test de combat, chaque succès net (les succès restants après annulation des échecs) ajoute +1 point de dégâts à l'attaque si elle touche. Si cette attaque affecte plusieurs cibles, chacune subit ces dégâts supplémentaires.

4. RÉSOUDRE LES AVANTAGES ET LES TRIOMPHES

Comme de coutume, le personnage actif (celui qui joue son tour) pourra bénéficier d'effets divers grâce aux avantages et aux triomphes. Avantages et triomphes offrent des atouts bien précis, mais les plus courants apparaissent sur la **table 2-1 : utilisation des avantages et triomphes** au combat.

Notez bien qu'il ne s'agit pas des seules options offertes aux personnages. Comme toujours, les joueurs et le MJ pourront concevoir d'autres moyens d'utiliser avantages et triomphes en fonction de la situation, si tant est qu'ils soient viables.

5. RÉSOUDRE LES MENACES ET LES DÉSASTRES

Si le joueur actif choisit comment utiliser ses avantages et triomphes, c'est au MJ de décider comment se servir des menaces et désastres produits par le test. Par défaut, il incombe au MJ de déterminer comment sont utilisés menaces et désastres.

Menaces et désastres offrent des options bien précises, mais les plus courantes apparaissent sur la **table 2-2 : utilisation des menaces et désastres au combat** (page 16). Là encore, notez bien qu'il ne s'agit pas des seules options offertes aux personnages.

6. RÉDUIRE LES DÉGÂTS, APPLIQUER LES BLESSURES ET LES BLESSURES CRITIQUES

Quand un personnage subit des dégâts, il les réduit de sa valeur d'encaissement. Il subit ensuite autant de blessures qu'il reste de dégâts. Si le résultat net est égal à 0 ou moins, il ne subit aucune blessure. Plus de détails sur l'encaissement, les dégâts et les blessures, reportez-vous à **Blessures, stress et état de santé**, page 19.

> ***Exemple :*** Oskara porte une armure matelassée et avec sa Vigueur naturelle, elle a un encaissement total de 4. Un tir de blaster lui inflige 8 points de dégâts. Sa valeur d'encaissement lui permet d'en annuler 4, si bien qu'elle ne subit que 4 blessures.

Une attaque est susceptible de produire une blessure critique si la cible subit au moins 1 blessure. Dans ce genre de cas, une cible PNJ est automatiquement vaincue. Mais si la cible est un PJ ou un PNJ de type Némésis, on se réfère à la **Table 2-4 : blessures critiques** de la page 19.

TABLE 2-1 : UTILISATION DES AVANTAGES ET TRIOMPHES AU COMBAT

Coût	Options
1 triomphe ou X avantages	• Infliger 1 blessure critique (sous réserve que la cible subisse au moins 1 blessure) ou activer un attribut de l'arme active (selon arme, cf. page 30).
1 avantage ou 1 triomphe	• Éliminer 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois). • Ajouter un dé de fortune □ au test du personnage allié actif suivant. • Remarquer un détail important du conflit en cours, comme l'emplacement du panneau de contrôle d'une porte anti-explosion ou le point faible d'un speeder d'attaque.
2 avantages ou 1 triomphe	• Exécuter une manœuvre gratuite immédiate, pourvu que vous n'ayez pas encore réalisé deux manœuvres ce tour-ci. • Ajouter un dé d'infortune ■ au prochain test du personnage visé. • Ajouter un dé de fortune □ au prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.
1 triomphe	• Améliorer une fois la difficulté du prochain test du personnage visé. • Améliorer une fois le prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif. • Effectuer une action cruciale pour renverser le cours de la bataille, comme tirer sur le panneau de contrôle des portes anti-explosions pour les refermer.
2 triomphes	• Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque détruit un de ses éléments d'équipement, en faisant exploser son blaster ou en coupant son générateur de bouclier personnel, par exemple.

TABLE 2-2 : UTILISATION DES MENACES ⚙ ET DÉSASTRES ▽ AU COMBAT

Coût	Options
1 menace ⚙ ou 1 désastre ▽	• Le personnage actif subit 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois).
2 menaces ⚙ ou 1 désastre ▽	• Un adversaire peut immédiatement exécuter une manœuvre gratuite en réponse au test du personnage actif. • Ajouter un dé de fortune ☐ au prochain test du personnage visé. • Le personnage actif ou un personnage allié subit un dé d'infortune ■ à sa prochaine action.
3 menaces ⚙ ou 1 désastre ▽	• Le personnage actif tombe par terre.
1 désastre ▽	• L'arme à distance du personnage tombe immédiatement à court de munitions et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la rencontre. • Augmenter une fois la difficulté du prochain test d'un personnage allié, y compris du personnage actif. • L'outil ou l'arme de corps à corps dont se sert le personnage est endommagé.

ENCAISSEMENT

Pour se protéger, un personnage compte avant tout sur sa valeur d'encaissement. La plupart des créatures ont une valeur d'encaissement par défaut égale à leur Vigueur. Les armures et d'autres types de protection offrent cependant un encaissement supplémentaire (cf. page 34).

Soustrayez la valeur l'encaissement totale de la quantité de dégâts physiques infligés. Le résultat est le nombre de blessures que le personnage subit. Si l'encaissement réduit les dégâts à 0 ou moins, alors le personnage n'est pas blessé.

NIVEAUX DE PORTÉE

Star Wars : **Aux Confins de l'Empire, Kit d'Initiation** s'appuie sur des termes généraux pour aborder portées et distances. La distance entre deux points – des gens, objets ou adversaires – est exprimée sous la forme de grandes catégories qu'on utilise pour déterminer la portée d'une attaque, la distance qui sépare deux personnes, les efforts nécessaires pour se rendre d'un point à un autre, etc.

LES CINQ NIVEAUX DE PORTÉE

Pour plus de simplicité, il existe cinq niveaux de portée, qui vont de contact à extrême. Là encore, le MJ a le dernier mot pour déterminer la distance qui sépare un assaillant de sa cible.

Grâce au statut au contact et aux niveaux de portée, le MJ peut décrire l'action sans casser le rythme et mettre en place les scènes sans se soucier des distances précises. En effet, les distances telles qu'elles sont habituellement exprimées en mètres n'ont aucune importance. L'aventure et le récit priment et le tableau brossé aux joueurs doit donc être le plus vivant possible, d'autant que cela permet au MJ de leur offrir rapidement les informations techniques dont les PJ ont besoin pour prévoir leur stratégie et entreprendre leurs actions.

AU CONTACT

Deux personnages au contact sont très proches physiquement l'un de l'autre. Par exemple, un soldat doit être au contact avec sa cible pour lui porter un coup de vibroépée.

Au contact est aussi un terme utilisé pour une personne assez proche d'un objet pour s'en servir. Par exemple, un pirate informatique doit être au contact d'un terminal de sécurité pour tenter de le pirater.

PORTÉE COURTE

Quelques mètres séparent les cibles. De nombreuses armes de jet et de petites armes à feu sont plus précises à portée courte. Deux personnes situées à une telle portée peuvent se parler sans élever la voix. Se déplacer vers un autre point situé à portée courte est généralement un jeu d'enfant et ne nécessite normalement qu'une manœuvre.

PORTÉE MOYENNE

Quelques dizaines de mètres séparent les cibles. Les armes à feu fiables peuvent tirer à portée moyenne, mais c'est plus rare pour les armes de jet. Deux personnes situées à portée moyenne peuvent discuter en haussant la voix. Passer de portée courte à portée moyenne (et vice versa) demande peu d'efforts et ne nécessite normalement qu'une manœuvre.



TABLE 2-3 : DIFFICULTÉ DES ATTAQUES À DISTANCE

Portée	Difficulté
Au contact	Facile ◆, plus modificateurs dépendant de l'arme utilisée
Courte	Facile ◆
Moyen	Moyenne ◆◆
Longue	Difficile ◆◆◆
Extrême	Intimidante ◆◆◆◆

DIFFICULTÉ EN SUS

Portée	Difficulté
Au contact avec Distance (armes légères)	+1 dé de difficulté ◆
Au contact avec Distance (armes lourdes)	+2 dés de difficulté ◆◆
Au contact avec Artillerie	Pas de tests d'Artillerie quand on est au contact avec un adversaire.

PORTÉE LONGUE

On dépasse maintenant les quelques dizaines de mètres séparant deux cibles. Les fusils blaster, armes montées et armes s'appuyant sur la compétence Artillerie peuvent tirer à cette distance sans trop de problème. Deux personnes situées à portée longue doivent hurler pour s'entendre. Se déplacer de portée moyenne à portée longue (et vice versa) nécessite deux manœuvres.

PORTÉE EXTRÊME

C'est le dernier niveau de portée auquel deux cibles peuvent interagir. Les armes de sniper de haute technologie et l'armement de certains véhicules peuvent tirer à cette portée. Deux personnes situées à portée extrême ne s'entendront probablement pas, même en s'époumonant. Se déplacer de portée longue à portée extrême (et vice versa) n'est pas une mince affaire et nécessite deux manœuvres.

Par exemple, lors d'un combat dans un gigantesque hangar, les personnages tombent dans une embuscade tendue par quatre stormtroopers : deux approchent d'un côté et deux de l'autre, et on les considère à portée moyenne des personnages. À leur tour de jeu, les personnages se séparent. Deux des PJ se dirigent vers un premier groupe d'ennemis et arrivent à portée courte. Les autres partent dans le sens opposé, pour aller à la rencontre du second groupe de stormtroopers. Les deux groupes de personnages sont maintenant à portée courte de leurs cibles respectives, mais à portée moyenne des cibles de leurs camarades.





AUTRES MODIFICATEURS AUX TESTS DE COMBAT

Des facteurs environnementaux aux actions des joueurs, de nombreux paramètres peuvent modifier un test de combat. Cette section traite donc de ces modificateurs.

ATTAQUES À DISTANCE VISANT DES CIBLES AU CONTACT

Quand il attaque une cible au contact avec un allié, l'assaillant augmente la difficulté du test une fois (en convertissant un dé de difficulté ◆ en dé de défi ⬢).

ATTAQUES À DISTANCE QUAND ON EST AU CONTACT

Un personnage peut ajouter un dé de fortune ◻ à son prochain test de Corps à corps ou de Pugilat contre un adversaire au contact qui effectue une attaque à distance.

Par ailleurs, la difficulté de certaines attaques à distance augmente quand on est au contact, tandis que d'autres sont carrément impossibles (cf. **table 2-3 : difficulté des attaques à distance**, page 17, pour plus de détails).

COMBAT À MAINS NUES

Les personnages qui combattent à mains nues (ou au moyen d'autres appendices) utilisent la compétence Pugilat. L'attaque inflige alors des dégâts de base égaux à leur Vigueur. Elle a une portée au contact, un niveau de critique de 5 et les attributs Désorientation 1 et Renversement (cf. page 32). Enfin, l'assaillant peut décider d'entamer le stress plutôt que les blessures de la cible (dont l'encaissement joue néanmoins son rôle habituel).

Contrairement aux autres armes, les armes de Pugilat améliorent cette attaque de base. Elles permettent d'y ajouter des dégâts, mais disposent également d'un niveau de critique amélioré et d'autres attributs. Quand il utilise une telle arme, l'assaillant en ajoute les attributs à ceux que lui confère déjà l'attaque de Pugilat. Si l'arme en question propose une version améliorée d'un attribut existant, c'est bien de celle-ci que le personnage se sert.

ARMES IMPROVISÉES

Les armes improvisées, comme les tessons de bouteille, pierres et autres branches, dépendent de la compétence Corps à corps. L'assaillant ajoute donc sa Vigueur aux dégâts infligés. L'utilisation d'une arme improvisée, qui inflige 1 point de dégâts, est automatiquement assortie d'une menace ⚙. Si le jet d'attaque produit un désastre ▽ ou une menace ⚙, l'arme improvisée se brise et devient alors inutilisable.

EFFETS LIÉS À L'ENVIRONNEMENT

Le MJ peut ajouter des dés de fortune ◻ et des dés d'infortune ■ aux tests de combat pour refléter des conditions particulières liées à l'environnement, comme la pénombre ou de la fumée.

ABRI

Lorsque l'on est caché derrière un abri (un rocher, une caisse, un mur, un véhicule, etc.), les jets d'attaque et certains tests de compétence (comme Perception) de l'adversaire s'accompagnent d'un dé d'infortune ■.

TERRAIN DIFFICILE

Lorsque le relief complique la progression, on parle de terrain difficile. Cela inclut les passages étroits, les étendues d'eau, les surfaces verglacées, une végétation dense, des décombres, des sables mouvants ou encore des terrains très sablonneux. Un personnage qui pénètre sur un terrain difficile ou s'y déplace déjà doit exécuter deux fois plus de manœuvres pour couvrir la même distance.

CHUTES

La gravité peut s'avérer fatale. Quand un personnage tombe d'une hauteur située à portée courte, il subit 10 points de dégâts et 10 points de stress. S'il tombe d'une hauteur plus élevée, il est neutralisé, voire tué, à la discrétion du MJ.

BLESSURES, STRESS ET ÉTAT DE SANTÉ

La santé d'un personnage dépend de deux paramètres distincts, le stress et les blessures, qui fonctionnent cependant sur le même principe.

BLESSURES ET SEUIL DE BLESSURE

Les dégâts physiques qu'un personnage subit prennent le nom de blessures. Chaque point de dégâts se traduit donc par une blessure. Un personnage ne peut toutefois en encaisser qu'un certain nombre avant d'être neutralisé.

- Quand les blessures d'un personnage joueur dépassent son seuil de blessure, il sombre dans l'inconscience et se trouve neutralisé jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce que le nombre de ses blessures soit réduit (en bénéficiant de soins, par exemple) et ne dépasse plus son seuil de blessure. **Par ailleurs, il subit aussitôt une blessure critique**.
- Quand les blessures des PNJ et des créatures dépassent leur seuil de blessure, ils sont vaincus. (Notez cependant que le MJ fera de certains PNJ des Némésis, qui, eux, sont neutralisés et subissent des blessures critiques de la même façon que les PJ.)

STRESS ET SEUIL DE STRESS

Tout ce qui handicape le personnage sans pour autant lui infliger de blessures physiques est qualifié de stress.

- Quand le stress d'un personnage joueur dépasse son seuil de stress, ce PJ est neutralisé jusqu'à ce que son stress redescende à la valeur de ce seuil ou en dessous.
- Le stress subi par les PNJ et les créatures, en revanche, est appliqué directement à leur seuil de blessure (sauf s'il s'agit d'adversaires de premier plan, comme les Némésis, qui observent les mêmes règles que les PJ.)

Les personnages peuvent aussi sciemment se lancer dans des actions dont ils savent qu'elles vont leur infliger du stress, comme effectuer une seconde manœuvre à leur tour ou activer un talent.

NEUTRALISÉ

La galaxie est dangereuse et les personnages joueurs se mettront régulièrement dans des situations délicates. Si même le plus robuste des personnages ne peut espérer survivre à tout, les règles de *Star Wars* : **Aux Confins de l'Empire, Kit d'Initiation** ne prévoient pas la mort des personnages joueurs. Ainsi, quand un PJ subit trop de blessures ou de stress, il est simplement **neutralisé**.

Un personnage est neutralisé lorsque ses blessures dépassent son seuil de blessure ou que son stress dépasse son seuil de stress. L'intéressé sombre alors dans l'inconscience et ne peut plus agir jusqu'à ce que ses blessures ou son stress redescendent à un nombre inférieur ou égal au seuil concerné.

BLESSURES CRITIQUES

Les blessures critiques, particulièrement redoutables, résultent habituellement d'un coup critique, mais les personnages peuvent aussi en subir quand leur seuil de blessure est franchi. Chaque fois qu'un personnage encaisse une blessure critique, il subit des effets secondaires découlant du nombre de blessures critiques dont il souffre déjà (cf. **table 2-4 : blessures critiques**).

RÉCUPÉRATION ET SOINS

Si les personnages risquent d'en voir de toutes les couleurs et de subir de nombreuses blessures, plusieurs moyens s'offrent heureusement à eux pour s'en remettre.

RÉCUPÉRER DES BLESSURES

Il existe différents moyens de récupérer des blessures :

- **Repos naturel.** Pour chaque nuit de repos complet, le personnage élimine 1 blessure. À la fin de chaque semaine de repos complet, le personnage a droit à un test de Résistance pour éliminer 1 blessure critique. La difficulté du test dépend du nombre de blessures critiques subies (cf. **table 2-4 : blessures critiques**). Chaque triomphe ⊕ permet de soigner une blessure critique de plus. Les droïdes bénéficient du repos naturel comme tous les autres personnages, car leurs sous-programmes et systèmes automatisés tentent de se réparer tout seuls.

TABLE 2-4 : BLESSURES CRITIQUES

Nombre de blessures critiques	Difficulté des soins	Effets
1re blessure critique	Facile ◆	Vous subissez aussitôt 2 points de stress. Pas d'effet durable.
2e blessure critique	Moyenne ◆◆	Votre prochaine action s'accompagne d'un dé d'infortune ■. Pas d'effet durable.
3e blessure critique	Difficile ◆◆◆	Toutes vos actions s'accompagnent d'un dé d'infortune ■ jusqu'à ce que cette blessure critique soit soignée.
4e blessure critique	Difficile ◆◆◆	Le PJ est neutralisé jusqu'à ce que cette blessure critique soit soignée.

- **Soins médicaux.** Une fois par rencontre, un personnage peut tenter un test de Médecine pour se soigner ou soigner quelqu'un d'autre. La difficulté est basée sur l'état de santé du patient (cf. **table 3-1 : difficulté des tests de Médecine**, page 24). Par ailleurs, si le personnage n'a pas accès au matériel nécessaire (comme un médipack), le niveau de difficulté du test augmente d'un cran (+1 dé de difficulté ◆). En cas de réussite, la cible élimine un nombre de blessures égal au nombre de succès ✲, et un nombre de stress égal au nombre d'avantages ☋.

Une fois par semaine, un personnage peut également tenter de soigner une blessure critique en effectuant un test de Médecine assorti d'une difficulté basée sur le nombre de blessures critiques dont souffre le patient (cf. **table 2-4 : blessures critiques**, page 19).

Les droïdes ne peuvent bénéficier de soins médicaux. Néanmoins, la compétence Mécanique leur offre les mêmes avantages.

- **Cuve à bacta.** Les personnages peuvent aussi récupérer dans les cuves à bacta, qui sont cependant rares en dehors des complexes médicaux. Un personnage blessé récupère au rythme de 1 blessure toutes les deux heures. Au bout de 24 heures, il a droit à un test de Résistance pour se débarrasser de 1 blessure critique. Là encore, la difficulté du test dépend du nombre de blessures critiques dont souffre le patient (cf. **table 2-4 : blessures critiques**, page 19).

Les droïdes ne peuvent bénéficier du bacta. Néanmoins, un bain d'huile leur offre les mêmes avantages.

- **Stimpacks.** Les stimpacks soignent un nombre fixe de dégâts sans aucun jet. Un personnage qui en bénéficie élimine automatiquement 4 blessures. Pour s'injecter un stimpack, ou l'injecter à un personnage au contact, une manœuvre est nécessaire. Ils n'ont cependant aucun effet sur les blessures critiques.

Les droïdes ne peuvent bénéficier de stimpacks. Néanmoins, les trousses de réparation leur offrent les mêmes avantages.

SE REMETTRE DU STRESS

Heureusement, il est assez facile d'éliminer du stress. À la fin de chaque rencontre, chaque PJ élimine un nombre de points de stress égal à sa Présence ou à son Calme (le plus élevé des deux). Par ailleurs, une bonne nuit de repos permet généralement de se débarrasser de tout son stress.



III COMPÉTENCES

La plupart des actions des personnages sont régies par des capacités développées au fil du temps, par l'apprentissage ou sur le tas. Chaque fois que l'on entreprend une action dont le succès n'est pas garanti, on fait appel aux compétences pour en déterminer l'issue.

Toutes les connaissances et les savoir-faire d'un personnage peuvent être considérés comme des compétences, mais la galaxie est vaste, et tout ce que l'on peut y apprendre n'a pas toujours sa place dans *Star Wars* : **Aux Confins de l'Empire, Kit d'Initiation**. Le jeu propose donc une liste des compétences les plus utiles lors d'une aventure. Elle n'est sans doute pas exhaustive, mais constitue une base solide et sérieuse permettant de gérer quasiment toutes les situations possibles durant la partie.

RANGS DE COMPÉTENCE

Chaque fois qu'un personnage s'apprête à effectuer un test en vue d'une action, il constitue une réserve de dés. Il vérifie ensuite la caractéristique et la compétence concernées, la plus élevée des deux lui donnant le nombre total de dés d'aptitude ◆ à lancer. La plus faible, quant à elle, indique le nombre de ces dés qu'il convient de convertir en dés de maîtrise ⬡. Un personnage qui n'a pas dépensé de XP pour augmenter une compétence est « inexpérimenté ». L'intéressé a une valeur de 0 dans la compétence en question, et effectuera donc ses tests sans un seul dé de maîtrise lorsqu'il fera appel à cette compétence.

Un personnage qui a 1 ou 2 rangs dans une compétence dispose de bonnes connaissances théoriques, mais manque d'expérience pratique. Les rangs 3 et 4 indiquent un grand professionnel, qui a sérieusement développé sa compétence et peut prétendre à en vivre. Rares cependant sont ceux qui atteignent le rang 5. Il est toujours difficile d'apprécier à quel moment l'on devient maître dans une discipline, et ceux qui souhaitent se proclamer comme tels ne cessent de se remettre en question et de perfectionner la maîtrise de leur art.

COMPÉTENCES DE CARRIÈRE

Chaque personnage dispose de plusieurs compétences de carrière sur sa feuille. Elles caractérisent plus spécifiquement la carrière que le personnage a choisi de suivre. Il lui sera plus facile de les faire progresser avec l'expérience.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Cette section détaille les compétences de *Star Wars* : AUX CONFINS DE L'EMPIRE, KIT D'INITIATION, définit leurs champs d'application, et décrit les principales différences séparant celles qui peuvent paraître similaires.

ARTILLERIE (AGILITÉ)

Cette compétence s'applique aux armes trop imposantes pour être portées par un individu. Quelques exemples d'Artillerie :

- Utiliser l'armement d'un chasseur stellaire.
- Se servir d'une arme montée sur un véhicule ou d'une tourelle dressée sur une position défensive.

ASTROGATION (INTELLIGENCE)

Cette compétence permet à un personnage de profiter de sa connaissance de la galaxie pour programmer les coordonnées d'hyperespace d'un saut. Quelques exemples d'Astrogation :

- Programmer un naviordinateur pour effectuer un saut dans l'hyperespace.
- Un test d'Astrogation peut être effectué chaque fois qu'un personnage se demande quels sont les autres planètes et systèmes proches.

ATHLÉTISME (VIGUEUR)

Cette compétence traduit la forme physique habituelle d'un personnage. Quelques exemples d'Athlétisme :

- L'escalade. La difficulté dépend de la surface et des conditions météorologiques.
- Nager lorsque les conditions sont défavorables. L'état de l'eau (notamment des vagues, du courant et de la marée) compte pour beaucoup dans la difficulté de l'action.
- Sauts en hauteur et en longueur. La gravité et la distance sont les principaux facteurs liés au calcul de la difficulté.

CALME (PRÉSENCE)

Le quotidien n'est pas de tout repos lorsque l'on vit en marge de la société. Les personnages qui disposent de cette compétence sont capables de garder leur calme et de conserver leurs facultés d'analyse quand leur vie est en jeu.

Cette compétence permet de résister à Charme et à Négociation.

Dans certaines situations de combat, l'Initiative d'un personnage peut découler de son Calme, par exemple lorsqu'il a tranquillement préparé son action. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 12.

CHARME (PRÉSENCE)

Un individu doté de cette compétence maîtrise l'art subtil du compliment. Quelques exemples de Charme :

- Persuader un individu de faire une exception en usant de flatterie, de charme et de séduction.
- Pousser une cible à se démener pour aider le personnage sans perspective de rémunération.

Cette compétence est souvent opposée au Sang-froid et à la Présence du sujet.

COERCITION (VOLONTÉ)

Quand un personnage tente de se faire obéir en usant de menaces ou d'intimidation physique, il se fonde sur cette compétence. Quelques exemples de Coercition :

- Chaque fois qu'un personnage a recours à une menace, même implicite : un simple geste, qu'il s'agisse de montrer son arme, par exemple, relève lui aussi de cette compétence.
- Une cible est interrogée ou influencée alors qu'elle est retenue physiquement.

La Coercition est opposée au Sang-froid et à la Volonté du sujet. Lorsque l'on tente de pousser un individu à trahir ses croyances les plus intimes, il faut toujours ajouter un dé de difficulté ◆ à la réserve.

COMMANDEMENT (PRÉSENCE)

Cette compétence permet au personnage d'inspirer un sentiment de confiance à tous ceux avec lesquels il interagit. Quelques exemples de Commandement :

- Rallier des personnes à sa cause.
- Pousser une foule à passer à l'action.

La difficulté du test dépend de la complexité des ordres que tente de donner le personnage, mais également de l'intelligence et du professionnalisme du sujet.

CONNAISSANCE (INTELLIGENCE)

En règle générale, un personnage réagit en fonction de ce qu'il sait d'une situation donnée. Bien évidemment, on ne peut demander aux joueurs d'en savoir autant au sujet de l'univers du jeu que leurs personnages, qui y vivent, eux. Cette compétence sert donc à combler ce manque. Elle permet au joueur de prendre des décisions dépendant d'informations dont dispose probablement son personnage. Quelques exemples relevant de Connaissance :

- Reconnaître un accent, une tenue vestimentaire ou des particularités associées à un monde précis.
- Disposer de connaissances scientifiques élémentaires.
- Déchiffrer un texte ancien ou en saisir le contexte.
- Décider du meilleur endroit où vendre une cargaison.
- Connaître les faiblesses d'une autre espèce.

COORDINATION (AGILITÉ)

Lorsqu'un personnage doit garder l'équilibre sur une surface instable, quand il se glisse dans un trou de souris ou fait une chute dangereuse, il utilise sa Coordination. Quelques exemples de Coordination :

- Parcourir une surface étroite.
- Se libérer de liens.
- Ramper dans une canalisation, un conduit de ventilation ou un vide-ordures.

CORPS À CORPS (VIGUEUR)

En règle générale, les dégâts infligés par les armes de corps à corps dépendent de la force de leur utilisateur. N'importe quel objet solide pouvant servir d'arme improvisée, un personnage doté de cette compétence pourra se débrouiller avec tout ce qui lui tombera sous la main. Les attaques portées avec Corps à corps infligent des blessures, à moins que le personnage ne se serve d'une arme infligeant du stress.

DISCRÉTION (AGILITÉ)

Cette compétence permet de ne pas se faire remarquer. Quelques exemples de Discrétion :

- Tenter de se fondre dans une foule.
- Échapper à tous les sens d'un adversaire.
- Dissimuler des gens ou des objets, en les cachant réellement ou en trompant ceux qui les cherchent.

DISTANCE (ARMES LÉGÈRES) (AGILITÉ)

Cette compétence regroupe toutes les armes de tir qu'on utilise à une main, sans l'aide d'un harnais ou d'un quelconque soutien.

DISTANCE (ARMES LOURDES) (AGILITÉ)

Les armes de tir que l'on tient à deux mains offrent habituellement plus de stabilité que les autres, sans compter qu'elles sont généralement plus meurtrières et précises que leurs homologues plus légères. Ces armes de grande taille dépendent de la compétence Distance (armes lourdes).

INFORMATIQUE (INTELLIGENCE)

Cette compétence sert à programmer, manipuler et exploiter la multitude de systèmes informatiques et de cerveaux droïdes que l'on trouve dans la galaxie. Elle couvre aussi la réparation de systèmes informatiques endommagés, toutes les mesures prises contre les hackers et les opérations de maintenance nécessaires pour assurer le bon fonctionnement des logiciels et des droïdes. Quelques exemples d'Informatique :

- Tenter d'ouvrir une porte verrouillée, de prendre le contrôle d'un ascenseur ou de se jouer d'un système de sécurité.
- Modifier la programmation d'un droïde ou accéder à sa mémoire.

La difficulté du test dépend de la sophistication des défenses anti-intrusions du système visé.

TABLE 3-1 : DIFFICULTÉ DES TESTS DE MÉDECINE

État de santé	Test de Médecine
Nombre de blessures inférieur ou égal à la moitié du seuil de blessure	Facile ◆
Nombre de blessures supérieur à la moitié du seuil de blessure	Moyen ◆◆
Nombre de blessures supérieur au seuil de blessure	Difficile ◆◆◆
Récupérer d'une blessure critique	Niveau de gravité de la blessure critique en question, conformément à la **table 2-4 : blessures critiques**, page 19

MAGOUILLES (RUSE)

Cette compétence regroupe un large éventail de savoir-faire cruciaux dans l'exercice d'actions criminelles physiques, qu'il s'agisse de vol à la tire ou de crochetage, de s'introduire dans un complexe sécurisé ou de s'en échapper, de se livrer à des tours de passe-passe, de se déguiser, de poser des pièges ou de commettre un quelconque larcin. À la discrétion du maître du jeu, un test de Magouilles pourra s'appuyer non pas sur Ruse, mais sur Agilité, dans le cas d'une approche essentiellement physique. Cette compétence est souvent opposée à Perception (pour ceux qui sont sur le qui-vive) ou à Vigilance. Quelques exemples de Magouilles :

- Crocheter une serrure ou faire les poches à quelqu'un en usant d'outils physiques plutôt que de lignes de code. N'oubliez pas que toutes les serrures électroniques ne s'accompagnent pas d'une interface physique.
- Fuir une cellule en en crochetant la serrure et déjouer des mesures de sécurité.

MÉCANIQUE (INTELLIGENCE)

Cette compétence regroupe les connaissances nécessaires pour réparer tout ce qui va du moteur hyperespace au fidèle blaster. Quelques exemples de Mécanique :

- Réparer un objet ayant subi des dommages, sous réserve que l'on dispose des outils et des pièces détachées nécessaires. La compétence Médecine ne peut rien pour les droïdes, mais Mécanique leur permet de bénéficier d'effets similaires (cf. **Médecine**, ci-dessous).
- Identifier les pièces et outils nécessaires pour procéder à une réparation, sans oublier leur coût approximatif.

MÉDECINE (INTELLIGENCE)

Au fil de leurs pérégrinations, les personnages n'échapperont pas aux coups. Cette compétence sert à prodiguer les premiers soins et à traiter les blessures. Quelques exemples de Médecine :

- Premiers soins.
- Soigner un empoisonnement.
- Chirurgie, greffes cybernétiques et psychothérapie, qui nécessitent généralement du matériel médical et des produits pharmaceutiques.

Quand on soigne une blessure, la difficulté du test dépend avant tout de l'état de santé du patient (cf. **table 3-1 : difficulté des tests de Médecine**). En cas de réussite, la cible récupère d'un nombre de blessures égal au nombre de succès ✲, et élimine un nombre de points de stress égal au nombre d'avantages ⟲.

Cette compétence n'est d'aucun secours pour les droïdes, qui peuvent néanmoins lui substituer Mécanique pour profiter de tests de soins similaires. Un personnage qui tente de soigner ses propres blessures augmente de 2 la difficulté du test de Médecine.

NÉGOCIATION (PRÉSENCE)

L'art de la négociation permet de déterminer jusqu'où quelqu'un est prêt à aller pour obtenir un bien ou un service. Cette compétence est opposée au Calme et à la Présence du sujet. Quelques exemples de Négociation :

- Acheter des biens ou services à un prix inférieur à celui qui en est demandé.
- Monnayer des biens ou services (légaux ou non) au meilleur prix possible.

PERCEPTION (RUSE)

Souvent, les personnages doivent prêter la plus grande attention à leur environnement. Cette compétence représente en quelque sorte une vigilance passive de tous les instants. Elle peut être opposée à une compétence de dissimulation et sa difficulté, liée à l'environnement. Quelques exemples de Perception :

- Repérer un piège ou un guet-apens avant d'en être victime.
- Remarquer un adversaire déguisé.
- Remarquer un indice subtil, qu'il s'agisse d'une conversation étouffée ou de la puanteur d'un Jawa.

PILOTAGE (AGILITÉ)

Pour voyager d'une planète à l'autre, savoir piloter un vaisseau spatial s'avère souvent indispensable. Piloter des appareils de plus petite taille, néanmoins, est tout aussi fréquent, comme pour le transport en surface d'une planète, par exemple. Quel que soit le mode de fonctionnement d'un véhicule (qu'il roule, glisse, marche, vole ou flotte), c'est vers Pilotage que l'on se tourne.

Lorsque les circonstances n'ont rien d'exceptionnel et que le personnage n'entreprend pas d'action inhabituelle, aucun test n'est nécessaire. Mais quand la météo s'en mêle, quand le véhicule est victime de défaillance ou qu'il lui faut esquiver des tirs, le pilote doit faire preuve de tout son talent.

PUGILAT (VIGUEUR)

Certains individus maîtrisent parfaitement le combat à mains nues, disposent d'armes naturelles auxquelles ils n'hésitent pas recourir en cas de confrontation physique, ou cherchent tout simplement à neutraliser leurs adversaires sans leur infliger de blessures graves. Dans ce genre de situation, c'est vers cette compétence qu'il faut se tourner. N'oubliez pas que les attaques portées avec Pugilat provoquent du stress, à moins que l'assaillant n'use d'une arme naturelle infligeant de réelles blessures.

RÉSISTANCE (VIGUEUR)

Cette compétence sert à résister au manque de sommeil, à la faim, aux conditions météorologiques extrêmes, à un régime drastique composé de rations et aux toxines qu'il peut être amené à ingérer. Elle permet donc aux personnages de repousser leurs limites physiques au-delà du raisonnable. Quelques exemples de Résistance :

- Quand un personnage se passe de sommeil beaucoup plus longtemps qu'il n'est de coutume pour un représentant de son espèce.
- Si un personnage ingère une toxine, c'est sur cette compétence qu'il s'appuie pour y résister.
- Quand un personnage est exposé durablement à un environnement hostile (ce qui inclut le froid, la chaleur et une pollution toxique).

SANG-FROID (VOLONTÉ)

Réagir avec efficacité et ne pas perdre contenance, voilà qui dépend de cette compétence. Le Sang-froid permet de surmonter trahisons et menaces. Elle sert aussi à résister à Coercition, Commandement et Tromperie. Quelques exemples de Sang-froid :

- Si un personnage est immobilisé par un feu nourri, il peut avoir besoin de réussir un test de Sang-froid pour agir normalement.
- Affronter un adversaire proprement terrifiant au lieu de s'enfuir.

SURVIE (RUSE)

C'est grâce à compétence qu'on réussit à identifier les dangers de la nature et à en exploiter les ressources. Quelques exemples de Survie :

- Trouver de la nourriture comestible, de l'eau potable ou un abri en milieu sauvage.
- Reconnaître les prémices d'un phénomène météorologique dangereux imminent, et s'y préparer.
- Suivre une piste en pleine nature, qu'il s'agisse de gibier ou d'un fuyard.

SYSTÈME D (RUSE)

Cette compétence permet à un personnage de survivre dans les lieux les plus mal famés de la galaxie en reconnaissant les signes avant-coureurs du danger et les occasions à ne pas laisser passer. Quelques exemples de Système D :

- Trouver un marchand spécialisé en biens louches ou services illégaux.
- Dénicher les rumeurs circulant dans une région donnée.

TROMPERIE (RUSE)

Quand une tentative de persuasion s'appuie sur un mensonge, le personnage emploie cette compétence, qui est opposée au Sang-froid du sujet. Quelques exemples de Tromperie :

- Tromper un acheteur ou un vendeur sur la valeur d'un objet.
- Distraire un adversaire grâce à une ruse, y compris en cas de confrontation physique.

VIGILANCE (VOLONTÉ)

Lorsque l'incertitude règne, les individus vigilants sont toujours prêts à relever toutes sortes de défis et ont beaucoup plus de chances de voir leurs entreprises couronnées de succès que ceux qui se contentent de réagir au cours des événements. Cette forme de préparation demande une certaine discipline mentale, mais aussi la sagesse nécessaire pour se munir du matériel utile.

En combat, lorsque le personnage n'a pas tranquillement pris le temps de se préparer, la Vigilance sert à calculer l'Initiative. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 12.





Les personnages joueurs se distinguent habituellement du commun des mortels par leurs capacités spéciales. Là où un personnage mineur pourrait renoncer face à l'adversité, il sera de bon ton qu'un héros domine son ennemi et triomphe. Les talents sont un artifice de jeu permettant aux personnages de réaliser des exploits surhumains. Il s'agit généralement de techniques spécialisées qu'un personnage a fini par maîtriser, à force d'entraînement et d'étude approfondie. Ils sont étroitement liés à l'identité d'un personnage, notamment à sa profession. Autant dire qu'un personnage aura plus de chances de succès s'il dispose d'une compétence et d'un talent liés à la situation.

ARBORESCENCES DE TALENTS

L'avant-dernière page de chaque dossier de personnage propose une arborescence de talents, que les joueurs peuvent acheter en dépensant l'expérience que leur octroie le MJ.

Chaque fois qu'un joueur souhaite offrir un nouveau talent à son personnage, il doit d'abord s'assurer que celui-ci lui est accessible sur son arborescence. Car pour prendre un nouveau talent de l'arborescence, le personnage doit préalablement posséder tous les talents précédents figurant sur la colonne où il fait son choix. Pour cela, il suffit de suivre les traits qui y figurent.

Notez néanmoins que pour certaines arborescences, on ne peut se contenter de descendre dans une même colonne, tout simplement parce qu'un talent n'est pas relié au suivant par un trait. Dans ce cas, le personnage doit d'abord s'offrir un talent situé dans une colonne adjacente et prendre un chemin détourné vers le talent souhaité.

Pour plus de détails sur le coût des talents, reportez-vous à la page 11.

RANGS DE TALENT ET ACHAT D'UN MÊME TALENT À PLUSIEURS REPRISES

Certaines arborescences proposent plusieurs entrées pour un même talent, tout simplement parce que ce dernier peut être appris plusieurs fois. Quand un personnage apprend un talent qu'il connaît déjà, il gagne un rang de plus.

Lowhhrick, le personnage de Dave, a un rang de Force surhumaine grâce à l'arborescence de mercenaire. Cela lui permet d'infliger 1 point de dégâts de plus quand il se sert des compétences Corps à corps ou Pugilat. S'il achète un autre rang de Force surhumaine, il infligera 2 points de dégâts supplémentaires en utilisant Corps à corps ou Pugilat.

DESCRIPTION DES TALENTS

Voici venu le moment de détailler chacun des talents du jeu. Chaque entrée inclut les informations qui suivent :

- **Activation** précise si le talent est utilisable constamment (passif) ou si le personnage doit entreprendre une action pour l'activer (actif). Si l'activation est nécessaire, le type d'action demandé est précisé. Certains talents peuvent être activés au tour d'autrui. Dans ce cas, l'activation indique aussi « hors tour ».

ACCOMPLI

Activation : passif
Choisissez deux compétences. Elles deviennent à tout jamais des compétences de carrière.

ARME EN MAIN

Activation : actif (broutille)
Une fois par round, le personnage peut, à son tour, dégainer ou rengainer une arme accessible au prix d'une broutille au lieu d'une manœuvre. Ce talent réduit aussi d'une manœuvre le temps nécessaire pour dégainer ou rengainer une arme qui en requiert habituellement plusieurs.

BIDOUILLAGE

Activation : passif
Le personnage choisit une arme ou pièce d'armure personnelle par rang de Bidouillage. Il peut augmenter de 1 les dégâts de l'arme, réduire de 1 le coût en avantages ✪ de son coup critique ou d'un autre effet, ou augmenter de 1 la défense au corps à corps ou à distance de l'armure.

Le bonus s'applique tant que le personnage utilise l'objet. Si ce dernier est perdu ou détruit, le personnage peut appliquer ce talent à une nouvelle arme ou pièce d'armure personnelle.

BOUT PORTANT

Activation : passif
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Bout portant aux tests de Distance (armes lourdes) et Distance (armes légères) lorsque vous êtes à portée courte ou au contact.

CHERCHEUR

Activation : passif
Retirez un dé d'infortune ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps (peu importe le rang).

CHIRURGIEN

Activation : passif
Quand le personnage effectue un test de Médecine pour aider un personnage à soigner des blessures, le patient récupère de 1 blessure de plus par rang de Chirurgien.

COMPARTIMENT CACHÉ

Activation : passif
Un équipement, véhicule ou droïde appartenant au personnage dispose d'un ou plusieurs compartiments cachés adaptés à la contrebande. La taille des compartiments est proportionnelle à celle du véhicule ou du droïde en question. La plupart des droïdes humanoïdes ne peuvent dissimuler que des objets de la taille d'une arme à une main, tandis qu'un vaisseau de gabarit 4 pourra cacher des humanoïdes. Les tests visant à trouver ce genre de compartiment s'accompagnent d'une difficulté Exceptionnelle (◆◆◆◆◆).

COUP ÉCLAIR

Activation : passif
Quand il effectue un test d'attaque en combat, le personnage ajoute un dé de fortune □ par rang de Coup éclair aux tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi.

COUP PRÉCIS

Activation : actif (manœuvre)
Une fois par round, le personnage peut, à son tour, exécuter la manœuvre Coup précis avant de tenter un test de compétence de combat pour réduire de 1 la défense de la cible, ou, dans le cas d'un test de Distance, pour retirer un dé d'infortune dont bénéficie une cible qui s'est abritée (cf. page 14).

DÉGOURDI

Activation : passif
Retirez un dé d'infortune ■ par rang de Dégourdi aux tests de Perception et de Système D du personnage.



DÉTERMINATION

Activation : passif
Quand un personnage subit du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1. L'effet ne s'applique cependant pas aux pertes de stress volontaires.

DOSE DE STIMULANT

Activation : actif (action)
Le personnage peut entreprendre l'action Dose de stimulant. Pour ce faire, il doit cependant disposer de médicaments, d'un médipack ou d'un stimpack. Il effectue un **test de Médecine Moyen** (◆◆). En cas de réussite, un allié avec lequel il est au contact (ce qui l'inclut) augmente de 1 une caractéristique du choix du personnage jusqu'à la fin de la rencontre, mais subit 4 points de stress. Une même caractéristique ne peut être augmentée qu'une seule fois par ce talent.

ENDURANCE

Activation : passif
La valeur d'encaissement du personnage gagne +1 par rang d'Endurance.

ENDURCI

Activation : passif
Le personnage augmente son seuil de blessure de 1 par rang d'Endurci.

ESQUIVE

Activation : actif (broutille, hors tour)
Quand il est la cible d'une attaque (à distance ou au corps à corps), le personnage peut choisir de subir aussitôt un certain nombre de points de stress, puis d'augmenter d'autant la difficulté du test de combat. Le nombre de points de stress subis ne peut dépasser son rang d'Esquive.

FORCE SURHUMAINE

Activation : passif
Pour chaque rang de Force surhumaine, le personnage inflige 1 point de dégâts supplémentaire à l'occasion des tests de Corps à corps et de Pugilat réussis.

GARDE DU CORPS

Activation : actif (manœuvre)
Une fois par round, le personnage peut, à son tour, exécuter une manœuvre pour protéger un autre personnage au contact duquel il se trouve. Jusqu'au tour suivant du personnage, ajoutez un dé d'infortune ■ à toutes les attaques au corps à corps et à distance visant son protégé.

GARDE DU CORPS (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (manœuvre)
Le personnage peut exécuter deux manœuvres lorsqu'il protège un autre personnage, ce qui augmente le niveau de difficulté des attaques d'un cran (+1 dé de difficulté ◆). Rappelez-vous cependant qu'un personnage n'a droit qu'à une manœuvre gratuite par tour. Pour en exécuter une autre, il doit délibérément subir 2 points de stress.

IRRÉSISTIBLE

Activation : passif
Retirez un dé d'infortune ■ par rang d'Irrésistible aux tests de Charme et de Commandement du personnage.

LEÇONS D'ANATOMIE

Activation : actif (broutille)
Après avoir réussi une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un véhicule ou un vaisseau spatial, le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à son Intelligence au résultat.



MAÎTRE DES ARMURES

Activation : passif
Quand il porte une armure, le personnage augmente de 1 sa valeur d'encaissement totale.

MUSCLÉ

Activation : passif
Le personnage traite les armes de jet comme si elles disposaient d'un niveau de portée de plus, jusqu'à portée moyenne au maximum.

OFFICIER SUPÉRIEUR

Activation : actif (action)
Le personnage peut entreprendre l'action d'Officier supérieur. Il effectue alors un **test de Commandement Moyen** (◆◆). En cas de réussite, un nombre d'alliés égal à sa Présence peuvent exécuter une manœuvre à condition de subir préalablement 1 point de stress. Celle-ci ne compte pas dans le nombre de manœuvres auquel on a droit à chaque tour. S'il faut déterminer l'ordre dans lequel les alliés agissent, c'est le personnage qui utilise Officier supérieur qui a le dernier mot.

PILOTE CHEVRONNÉ

Activation : passif
Retirez un dé d'infortune ■ par rang de Pilote chevronné aux tests de Pilotage du personnage.

PISTEUR CHEVRONNÉ

Activation : passif
Ôtez un dé d'infortune ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests de compétence visant à trouver ou à suivre une trace, ou encore à pister une cible. Les tests de Survie effectués pour pister une cible demandent deux fois moins de temps (peu importe le rang).

PLEINS GAZ

Activation : actif (action)
L'action de Pleins gaz permet à un personnage de pousser un vaisseau ou un véhicule au-delà de sa vitesse maximale. Il effectue pour cela un **test de Pilotage Difficile** (◆◆◆). En cas de réussite, la vitesse maximale du vaisseau augmente de 1 pendant un nombre de rounds égal à la Ruse du personnage. L'appareil ne peut cependant pas entreprendre d'actions ou exécuter de manœuvres qui lui sont refusées en temps normal (par exemple, celles qui nécessitent une certaine vitesse).

PLEINS GAZ (AMÉLIORÉ)

Activation : actif (manœuvre)
Le personnage peut délibérément subir 1 point de stress pour tenter Pleins gaz au prix d'une manœuvre. Par ailleurs, la difficulté est réduite à Moyenne (◆◆).

POINT FAIBLE

Activation : actif (broutille)
Après avoir réussi une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un vaisseau spatial ou un véhicule, le personnage peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter au résultat des dégâts égaux à sa Ruse.

RÉACTION ÉCLAIR

Activation : actif (broutille, hors tour)
Le personnage peut subir des points de stress pour ajouter autant de succès ✲ à un test de Calme ou de Vigilance pour déterminer l'ordre d'initiative. Leur nombre ne peut cependant pas dépasser son rang en Réaction éclair.

RENVERSEMENT

Activation : passif
Après avoir touché avec une attaque au corps à corps, le personnage peut jeter la cible à terre au prix d'un triomphe ⊕. Si la cible est plus grande que le personnage actif, il faut un triomphe ⊕ supplémentaire par gabarit en plus.

RESSORT

Activation : actif (broutille)
Une fois par round, qu'il soit assis ou à terre, le personnage peut, à son tour, se relever au prix d'une broutille.

ROBUSTESSE

Activation : passif
Le personnage augmente son seuil de stress de 1 par rang de Robustesse.

SÉDUCTEUR-NÉ

Activation : actif (action gratuite)
Une fois par partie, le personnage peut relancer un test de Charme ou de Tromperie.

SENS DE LA RHÉTORIQUE

Activation : actif (action)
Le personnage peut entreprendre l'action Sens de la rhétorique. Effectuez un **test de Commandement Moyen** (◆◆). Pour chaque succès ✲, un allié situé à portée courte se débarrasse de 1 point de stress. Pour chaque avantage ۞, un allié qui profite de Sens de la rhétorique se débarrasse de 1 point de stress supplémentaire.

TIR DE BARRAGE

Activation : passif
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage aux tests d'Artillerie et de Distance (armes lourdes) à portées moyenne et longue.



V

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Aussi importants que soient les compétences et talents, il est parfois tout aussi utile d'avoir un bon vieux blaster à portée de main. Avec un équipement approprié, les personnages auront plus de chances de voir leurs entreprises couronnées de succès.

Les joueurs trouveront dans ce chapitre les règles qui traitent des armes personnelles, des armures et de l'équipement nécessaire pour barouder du Noyau à la Bordure.

ARMES

La galaxie est riche en objets étranges et merveilleux qui, pour beaucoup, sont conçus pour désintégrer, vaporiser ou au moins intimider les adversaires de ceux qui les utilisent. Vous trouverez ci-dessous certaines des armes les plus courantes parmi les voleurs, vauriens et filous, mais également ceux qui les pourchassent dans l'espoir de toucher une belle prime ! Ce chapitre aborde donc ces armes et leurs attributs.

MONNAIE

Biens et services sont payés en « crédits », un terme universel qui désigne aussi bien les monnaies locales, qui conservent leurs propres nom et coupures, que le crédit impérial galactique standard. Qu'elles prennent la forme de pièces et de billets ou encore de crédisticks (aussi qualifiés de « puces »), toutes ces devises sont interchangeables.

MUNITIONS

Dans l'univers de *Star Wars*, beaucoup d'armes sont énergétiques. Les joueurs n'ont donc pas besoin de noter les munitions restantes, sauf quand leur arme s'accompagne de l'attribut Munitions limitées (cf. page 32).

Une arme peut cependant tomber à court de munitions quand un symbole de désastre est obtenu en plein combat. Cela signifie que la source d'énergie de l'arme est tarie et que le personnage doit exécuter une manœuvre pour engager une nouvelle cellule énergétique dans son arme avant de pouvoir tirer à nouveau.

BLASTERS

L'arme la plus courante de la galaxie est le blaster, qui peut généralement être réglé pour étourdir. La cible au système nerveux surchargé est alors paralysée (cf. attribut Dégâts étourdissants, page 32). Le rayon étourdissant ne peut être utilisé qu'à portée courte ou moyenne, quelle que soit la portée habituelle de l'arme. On passe de « tuer » à « étourdir » (et vice versa) au prix d'une broutille.

PISTOLET BLASTER DE POCHE

Les blasters les plus petits sont faciles à cacher, mais ils n'en sont pas moins dangereux. Ajoutez un dé de difficulté ◆ au test de Perception d'un personnage qui tente de trouver une telle arme sur quelqu'un.

PISTOLET BLASTER LÉGER

Bon compromis entre puissance et discrétion, les blasters légers sont appréciés de ceux qui ont souvent besoin d'une arme... et qui ne souhaitent pas forcément que cela se sache.

PISTOLET BLASTER

La plupart des baroudeurs galactiques possèdent un pistolet blaster standard. Cette arme produit une bonne décharge, a une portée correcte, et elle est assez légère pour être portée en permanence.

PISTOLET BLASTER LOURD

Les pistolets blasters lourds sont très puissants. Leur seul inconvénient de taille, c'est leur autonomie réduite. Le maître du jeu peut utiliser un désastre pour que l'arme tombe à court de munitions, comme toutes les armes qui en utilisent (cf. **table 2-2 : utilisation des menaces et désastres au combat**, page 16).

FUSIL/CARABINE BLASTER

Le fusil (ou carabine) blaster est l'arme à feu habituelle des soldats et forces de sécurité de la galaxie.

BLASTER LOURD À RÉPÉTITION

Ces armes meurtrières tirent beaucoup plus lentement que les autres blasters, mais sont conçues pour détruire les structures légères, les cibles portant une armure ou jouissant d'un abri. Elles sont souvent trop imposantes pour être utilisées sans le trépied prévu à cet effet, que l'on installe en 2 rounds. Une fois le trépied en place, réduisez l'attribut Encombrant de l'arme de 3.

ARBALÈTE

L'arbalète est habituellement associée aux Wookies de Kashyyyk. Chacune est fabriquée à la main, sur mesure, et tire généralement des carreaux micro-explosifs standard. L'utilisateur doit exécuter une manœuvre pour recharger l'arme avant de tirer.

EXPLOSIFS

Les explosifs ne sont pas aussi courants que les blasters, mais ils n'en sont pas moins meurtriers.

GRENADE À FRAGMENTATION

Les grenades sont conçues pour causer un maximum de dégâts de zone. Une grenade à fragmentation peut être réglée pour exploser à l'impact, ou être activée au début de l'action de l'assaillant pour sauter dans les 3 rounds.

GRENADE ÉTOURDISSANTE

Comme son nom l'indique, cet explosif étourdit les cibles. Une grenade étourdissante peut être réglée pour exploser à l'impact, ou être activée au début de l'action de l'assaillant pour sauter dans les 3 rounds.

DÉTONATEUR THERMIQUE

Ces explosifs insidieux (et dangereux) provoquent une onde de particules qui désintègre tout dans un rayon donné. Quand on se sert d'une telle arme, un désastre au test signifie que la grenade explose plus tôt que prévu. L'utilisateur subit alors les dégâts de l'arme, à moins d'exécuter une manœuvre pour s'écarter, auquel cas il ne subit que les dégâts de Souffle. Un détonateur thermique peut être réglé pour exploser à l'impact, ou être activé au début de l'action de l'assaillant pour sauter dans les 3 rounds. L'explosion d'une telle arme est si puissante que son Souffle affecte tous ceux qui se situent à portée courte de la cible initiale.

ARMES DE PUGILAT

Les armes conçues pour être passées aux mains rentrent dans cette catégorie.

COUP-DE-POING

Les adeptes des bonnes vieilles bagarres, et tous ceux qui veulent se protéger les mains du cuir épais de certaines espèces extra-terrestres, se servent d'un coup-de-poing métallique.

ARMES DE CORPS À CORPS

D'aucuns préfèrent une lame au blaster, car ils estiment qu'entre de bonnes mains, elle s'avère plus fiable et tout aussi meurtrière.

COUTEAU DE COMBAT

Les combattants les plus enragés aiment se servir de gros poignards pour taillader et saigner leurs adversaires. On les cache plus facilement que les armes à feu et ils sont tout aussi mortels entre des mains expertes.

MATRAQUE

Les matraques peuvent être en métal, en bois, en os ou en quelque autre matériau résistant, mais toutes ont la même fonction : faire de vilains bleus, casser des os et briser des crânes.

VIBROLAME

Le vibrolame est un couteau de combat modifié dont la poignée renferme un dispositif discret mais puissant, qui fait vibrer la lame à une fréquence extrêmement élevée, si bien qu'elle n'est pas sans rappeler une scie miniature.

VIBROHACHE

Longue hache bénéficiant de la technologie à vibrations. La plupart de ces armes sont très lourdes, si bien que leur utilisation nécessite une force considérable.

ATTRIBUTS DES ARMES

Certaines armes sont assorties d'attributs hors du commun, passifs pour les uns, actifs pour les autres. Les attributs passifs fonctionnent en permanence et ne demandent aucune activation de la part de l'utilisateur. À l'inverse, les attributs actifs doivent être déclenchés grâce à deux avantages ou un triomphe (sauf indication contraire dans leur description).

Les attributs d'arme sont souvent suivis d'un chiffre qui représente leur **niveau**, et dont l'effet dépend de l'attribut en question. Selon leur niveau, les attributs de certaines armes peuvent varier.

AUTOMATIQUE (ACTIF)

Une arme automatique peut toucher plusieurs cibles ou en toucher une seule à de multiples reprises, au détriment de sa précision. L'assaillant doit augmenter le niveau de difficulté de son jet d'attaque d'un cran (+1 dé de difficulté ♦).

Un avantage ✪ est nécessaire pour activer l'attribut, qui peut d'ailleurs être activé à plusieurs reprises. Chaque fois, l'arme inflige un coup supplémentaire à la cible ou à une autre cible au contact avec celle-ci. Chacun compte comme un coup supplémentaire de la part de cette arme et inflige les dégâts de base, auxquels on ajoute le nombre de succès ✲ net obtenu au test.

Notez bien qu'une cible ne peut subir plus de critiques que le nombre de fois où elle a été touchée par l'arme.

BRÈCHE (PASSIF)

Ces armes ignorent 1 point de blindage (contre les vaisseaux et les véhicules) par niveau de Brèche, mais également 10 points d'encaissement par niveau de Brèche.

DÉGÂTS ÉTOURDISSANTS (PASSIF)

Certaines armes infligent non pas des dégâts normaux, mais des dégâts étourdissants, c'est-à-dire qu'elles infligent du stress et non des blessures. L'encaissement de la cible réduit néanmoins ces dégâts.
Le réglage étourdissant est une variante de cet attribut. Au prix d'une broutille, l'utilisateur peut régler son arme sur le mode « étourdissant ». Dans ce cas, elle inflige les dégâts décrits ci-dessus.

DÉSORIENTATION (ACTIF)

Une arme munie de cet attribut est capable d'hébéter un adversaire. Lorsqu'il est activé, la cible est désorientée pendant un nombre de rounds égal au niveau de l'attribut de l'arme. Une cible désorientée ajoute un dé d'infortune ■ à tous ses tests de compétence.

ENCOMBRANT (PASSIF)

Une arme Encombrante est imposante, difficile à manipuler, gênante ou très lourde. Pour manier une telle arme, encore faut-il avoir une Vigueur égale ou supérieure à son niveau d'attribut. Pour chaque point de Vigueur manquant, le personnage doit augmenter le niveau de difficulté de tous les tests effectués pour se servir de cette arme d'un cran (+1 dé de difficulté ♦).

IONIQUE (PASSIF)

Les armes ioniques sont conçues pour neutraliser les boucliers, senseurs et moteurs ennemis. Leur portée est plus courte que celle des armes laser, mais elles infligent davantage de dégâts, qui s'appliquent cependant au seuil de stress de la cible. L'armure et l'encaissement réduisent toutefois ces dégâts.

JUMELÉ (ACTIF)

Certaines armes sont conçues pour tirer de concert sur une même cible. Si l'attaque est couronnée de succès, l'arme inflige un coup, puis un coup supplémentaire par avantage ✪ obtenu au test d'Artillerie, à hauteur du niveau de l'attribut. Les coups supplémentaires des armes jumelées ne peuvent être appliqués qu'à la cible initiale.

MUNITIONS LIMITÉES (PASSIF)

L'arme peut être utilisée pour porter un nombre d'attaques égal à son niveau d'attribut avant de devoir être rechargée au prix d'une manœuvre. Par ailleurs, chaque tir utilise une de ces munitions qui, une fois épuisées, doivent être rachetées ou retrouvées avant que l'arme puisse être réutilisée. Cela s'applique aussi aux grenades et autres armes « à usage unique » qui ont l'attribut Munitions limitées 1.

PERFORANT (PASSIF)

Une attaque portée avec cette arme ignore 1 point d'encaissement par rang d'attribut. Si son niveau est supérieur ou égal à l'encaissement total de la cible, l'arme l'ignore complètement. Par exemple, Perforant 3 contre un encaissement de 2 ignore 2 points d'encaissement, mais le point en sus n'a aucun effet.

RENVERSEMENT (ACTIF)

Quand l'attribut est déclenché, la cible se retrouve à terre.

SOUFFLE (ACTIF)

L'arme peut provoquer une explosion ou un effet de zone. Si l'attaque est réussie et que le Souffle est activé, chaque personnage (ami ou ennemi) au contact avec la cible initiale subit un nombre de blessures égal au niveau de Souffle de l'arme (plus les dégâts normaux, à savoir une blessure par succès ✲ net). Si le Souffle n'est pas activé, l'explosif fonctionne, mais seule la cible initiale est touchée et subit les dégâts normaux.

TABLE 5-1 : ARMES

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Prix	Spécial
BLASTERS						
Blaster de poche	Distance (armes légères)	5	4	Courte	300	Réglage étourdissant
Pistolet blaster léger	Distance (armes légères)	5	4	Moyenne	400	Réglage étourdissant
Pistolet blaster	Distance (armes légères)	6	3	Moyenne	500	Réglage étourdissant
Pistolet blaster lourd	Distance (armes légères)	7	3	Moyenne	750	Réglage étourdissant
Carabine blaster	Distance (armes lourdes)	9	3	Moyenne	850	Réglage étourdissant
Fusil blaster	Distance (armes lourdes)	9	3	Longue	900	Réglage étourdissant
Blaster lourd à répétition	Artillerie	15	2	Longue	6 000	Automatique, Encombrant 5, Perforant 2
Arbalète	Distance (armes lourdes)	10	3	Moyenne	1 500	Encombrant 3, Renversement
EXPLOSIFS						
Grenade à fragmentation	Distance (armes légères)	6	4	Courte	50	Munitions limitées 1, Souffle 4
Grenade étourdissante	Distance (armes légères)	8	n/a	Courte	75	Dégâts étourdissants, Désorientation 3, Munitions limitées 1, Souffle 8
Détonateur thermique	Distance (armes légères)	20	2	Courte	2 000	Brèche 1, Munitions limitées 1, Souffle 15
ARMES DE PUGILAT						
Coup-de-poing	Pugilat	+1	4	Au contact	25	Désorientation 3
ARMES DE CORPS À CORPS						
Couteau de combat	Corps à corps	+1	3	Au contact	25	—
Matraque	Corps à corps	+2	5	Au contact	15	Désorientation 2
Vibrolame	Corps à corps	+1	3	Au contact	250	Perforant 1
Vibrohache	Corps à corps	+3	3	Au contact	750	Perforant 2

CARACTÉRISTIQUES DES ARMES

Chaque arme est assortie d'un éventail de caractéristiques qui la distinguent des autres.

NOM

Le nom usuel de l'arme.

COMPÉTENCE UTILISÉE

La compétence de combat utilisée quand on tente une attaque avec cette arme.

DÉGÂTS DE BASE

Les dégâts de base de l'arme. Ce sont les dégâts minimum infligés quand l'attaque touche. Chaque succès ✲ net obtenu se traduit par 1 point de dégâts en plus.

PORTÉE

La portée effective de l'arme. Pour plus de détails, reportez-vous à **Niveaux de portée**, page 16.

NIVEAU DE CRITIQUE

Indique le nombre d'avantages ✪ nécessaire pour provoquer une blessure critique.

PRIX

Le prix de vente de l'arme sur le marché.

SPÉCIAL

Les attributs et autres règles spéciales liées à l'arme. Pour plus de détails sur les attributs, reportez-vous à la page 32. Pour plus de détails sur les armes elles-mêmes, reportez-vous à la page 31.

ARMURES

Les armures protègent des tirs de blaster et des coups, mais également des armes de zone, comme les grenades à fragmentation.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMURES

Qu'il s'agisse de casques ou de vestes, tous les éléments d'armure ont les caractéristiques suivantes en commun.

DÉFENSE

La défense d'une armure ajoute des dés d'infortune ■ à la réserve de l'assaillant. Cela simule sa capacité à dévier une partie des dégâts reçus.

ENCAISSEMENT

L'encaissement est ajouté à la Vigueur de la cible et soustrait des dégâts subis.

TABLE 5-2 : ARMURES

Type	Défense	EncaisS.	Prix
Vêtements épais	0	1	50
Armure matelassée	0	2	500
Vêtements renforcés	1	1	1 000
Armure de combat lourde	1	2	5 000

TYPES D'ARMURES

Voici quelques-unes des armures les plus courantes de la galaxie.

VÊTEMENTS ÉPAIS

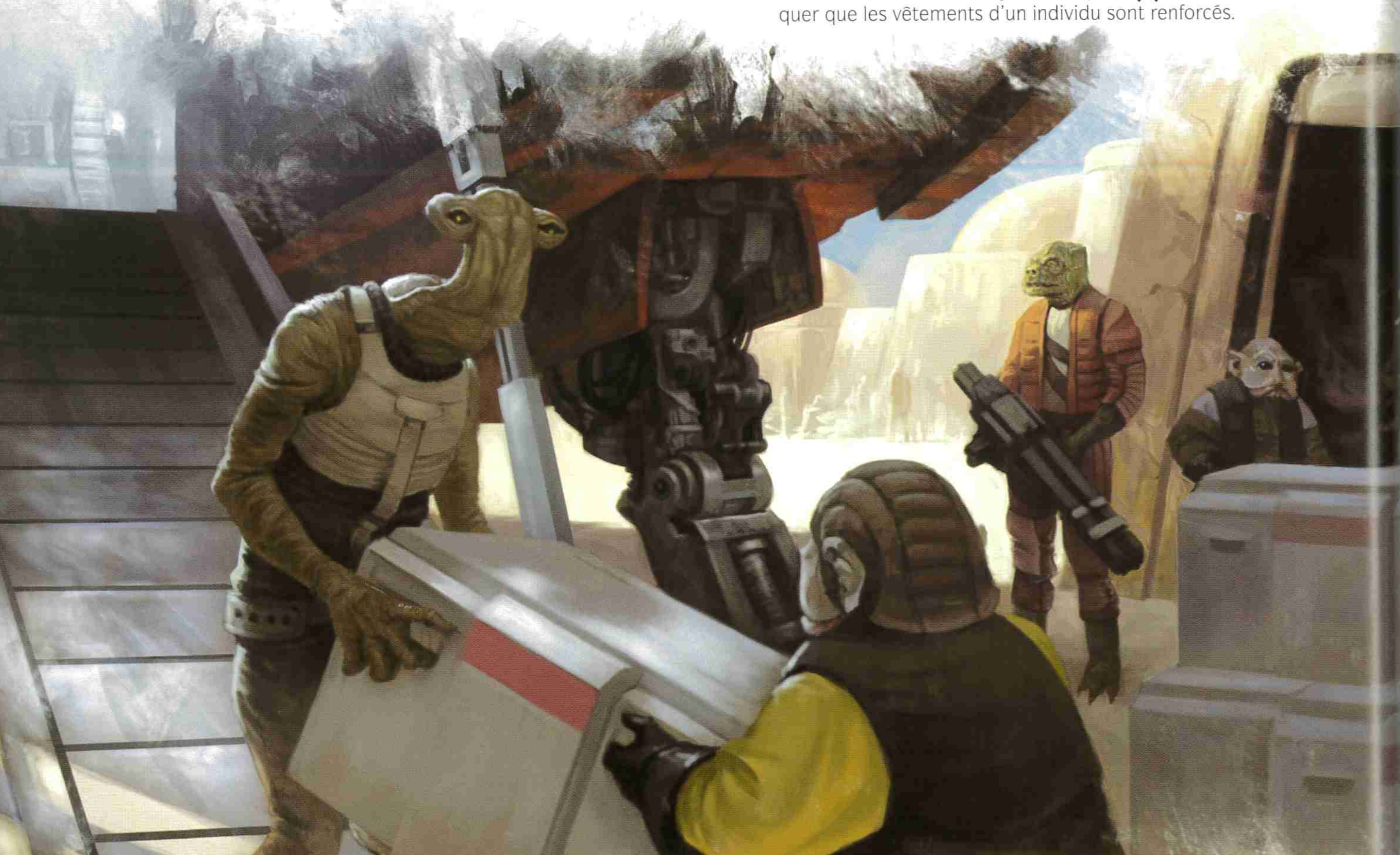
Une bonne veste en cuir ou un épais manteau de laine ne réduiront pas franchement les dégâts, mais pourront à l'occasion empêcher un poignard ou un tir de blaster d'atteindre la peau de leur porteur.

ARMURE MATELASSÉE

L'armure matelassée est parcourue de solides fibres anti-énergétiques. Elle absorbe les tirs de blaster et leur résiste dans une certaine mesure, mais elle est rarement utile contre les impacts plus violents.

VÊTEMENTS RENFORCÉS

Cette catégorie d'armure regroupe les vestes légères et pantalons renforcés à l'aide de plastoïde ou de céramique. Ce type d'armure est très léger, mais protège la plupart des organes vitaux. Un **test de Perception Moyen** (◆◆) permet de remarquer que les vêtements d'un individu sont renforcés.



ARMURE DE COMBAT LOURDE

Certains stormtroopers lourds, chasseurs de primes et droïdes portent une telle armure, qui prend la forme d'une veste lourde accompagnée d'un casque, ou d'une armure composite.

MATÉRIEL

L'équipement de base n'est peut-être pas aussi excitant qu'un blaster, mais il pave bien souvent la voie de la réussite.

BOUCHON D'ENTRAVE

Les bouchons d'entrave jouent le même rôle à l'égard des droïdes que les menottes avec les êtres doués de conscience. Les PJ droïdes peuvent effectuer un **test de Sang-froid Intimidant** (◆◆◆◆) pour passer outre et agir normalement malgré l'entrave. Ils peuvent même retenter le test à la discrétion du MJ.

COMBINAISON SPATIALE

Vu que la plupart des voyages se déroulent dans l'espace, mieux vaut toujours avoir une combinaison sous la main, en cas de petits problèmes de pressurisation. La plupart de ces combinaisons s'accompagnent de trousses de réparation permettant de gérer déchirures et fuites.

COMLINK

Le comlink assure les communications audio. Certains modèles sont directement insérés dans les casques et autres pièces d'armure. La plupart couvrent un large éventail de fréquences, y compris celles qui permettent d'éviter de se faire repérer.

DATAPAD

Les datapads sont courants sur la plupart des planètes civilisées disposant d'un minimum de technologie. Ils servent à noter, enregistrer, montrer et trier toutes sortes d'informations, qu'il s'agisse de simples textes ou d'enregistrements holographiques.

DÉTECTEUR DE POCHE

« Détecteur de poche » est une catégorie fourre-tout qui regroupe toutes sortes de détecteurs de petite taille conçus pour des missions spécifiques, qu'il s'agisse de déceler une contamination atmosphérique, des poisons, des agents pathogènes ou, dans le cas de machines, des micro-fractures et des points de contrainte.

DÉTECTEUR UNIVERSEL

Les détecteurs indiquent la présence de formes de vie proches, de sources de chaleur et de radiations, d'émissions acoustiques ou de tout cela à la fois. Le capteur de mouvements fonctionne jusqu'à 500 mètres, mais les autres systèmes opèrent jusqu'à un kilomètre et demi.

DES OUTILS ADAPTÉS À VOTRE TÂCHE

Dans *Star Wars* : **Aux Confins de l'Empire, Kit d'Initiation**, l'équipement ne confère pas toujours d'avantages en termes de jeu, ce qui est dû à la nature narrative du système. De nombreux éléments d'équipement aident leur utilisateur à surmonter des tâches difficiles, ou tout bonnement impossibles lorsqu'on en est dépourvu. Le MJ et le joueur concerné peuvent cependant se mettre d'accord pour ajouter un dé de fortune ■ à la réserve d'une action quand on recourt à un matériel utile.

TABLE 5-3 : ÉQUIPEMENT

Objet	Prix
Bouchon d'entrave	35
Combinaison spatiale	100
Comlink	25
Datapad	75
Détecteur de poche	100
Détecteur universel	500
Électrojumelles	250
Macrojumelles	75
Médipack de secours	100
Médipack	400
Menottes	25
Munitions/cellules énergétiques	25
Passe-partout électronique	1 000
Rations	5
Respirateur	25
Sac à dos	50
Stimpack	25
Trousse à outils	350
Trousse de déguisement	100
Trousse de réparation d'urgence	25
Tube éclairant	10

ÉLECTROJUMELLES

Les jumelles permettent de voir lorsque la lumière est faible ou, au contraire, très vive. Elles grossissent jusqu'à une distance de dix kilomètres. Les personnages qui se servent d'électrojumelles peuvent aussi retirer un dé d'infortune ■ découlant d'une portée longue ou d'une faible luminosité.

MACROJUMELLES

Les macrojumelles s'appuient sur un système d'imagerie éprouvé pour grossir les objets situés très loin. Les personnages qui se servent de telles jumelles peuvent aussi retirer un dé d'infortune ■ découlant d'une portée longue.

MASQUES RESPIRATOIRES ET RESPIRATEURS

Il existe nombre de planètes inhospitalières, au point qu'il vaut mieux être équipé pour y respirer. Les accessoires les plus simples ne sont que des pince-nez, des masques filtrants, voire des respirateurs aquatiques lorsque l'on souhaite rester longtemps sous l'eau.

MÉDIPACK DE SECOURS

Un médipack de secours permet de prodiguer les premiers soins. Un personnage qui se sert d'un tel accessoire peut tenter de soigner autrui en effectuant des tests de Médecine sans malus (cf. page 24).

MÉDIPACK

Ce médipack permet de réaliser des opérations médicales relativement complexes. Un personnage qui se sert d'un tel accessoire peut tenter de soigner autrui en effectuant des tests de Médecine sans malus (cf. page 24), et bénéficie même d'un dé de fortune ◻. Par ailleurs, l'unité de stimulants qui l'accompagne synthétise trois stimpacks par jour.

MENOTTES

Les menottes servent à entraver un prisonnier conscient et à restreindre ses mouvements. Pour s'en débarrasser, il faut faire preuve d'une grande adresse ou d'une force incroyable, et donc réussir un **test d'Athlétisme ou de Coordination Intimidant** (◆◆◆◆).

MUNITIONS/CELLULES ÉNERGÉTIQUES

Ces objets permettent de ne pas se retrouver démuni lorsqu'une arme à distance tombe à court de munitions à cause d'un désastre ⛛. En exécutant une manœuvre, un personnage peut recharger et reprendre le combat.

PASSE-PARTOUT ÉLECTRONIQUE

Il s'agit d'outils d'intrusion qui se jouent des systèmes de sécurité et permettent de passer outre la plupart des verrous électroniques standard.

RATIONS

Fades et insipides ingurgitées telles quelles, ces rations auto-chauffantes, une fois légèrement réhydratées, équivalent à un repas complet.

ÉQUIPEMENT DIVERS

Il existe toutes sortes d'objets que les personnages peuvent posséder sans qu'il soit nécessaire de les noter sur leur feuille, tout simplement parce qu'ils ne coûtent rien ou sont d'un usage très courant. De quoi écrire, canif, vêtements, sandwich ou carnet : ces objets permettent certainement de détailler votre personnage, mais ils ne sont pas assez importants pour qu'il soit nécessaire de les noter. Les joueurs peuvent partir du principe que leur personnage dispose de toutes sortes d'objets courants si cela colle avec leur esprit.

SAC À DOS

Un sac à dos peut être très important pour porter du matériel de survie, ou même de petits alliés droïdes aussi bien qu'humanoïdes.

STIMPACK

Le stimpack est un tube auto-injecteur bourré d'antibiotiques, de bacta et d'analgésiques. Il en coûte une manœuvre pour se l'injecter ou l'injecter à autrui. C'est un objet à usage unique dont les effets sont décrits page 20.

TROUSSE À OUTILS

Avec une trousse à outils bien fournie et un peu de temps, rien n'est impossible pour un mécanicien chevronné. Cet objet permet d'effectuer des tests de Mécanique sans malus et de « soigner » les droïdes (cf. page 24).

TROUSSE DE DÉGUISEMENT

Cette trousse remplie de maquillage, de postiches et de lentilles colorées permet de changer son apparence. Les plus sophistiquées renferment aussi de fausses empreintes digitales et des caches ADN.

TROUSSE DE RÉPARATION D'URGENCE

Les trousses de réparation d'urgence sont à usage unique et permettent de soigner les droïdes. Leur utilisation demande une action et elles fonctionnent sur le même principe que les stimpacks (cf. page 20), mais uniquement sur les droïdes.

TUBE ÉCLAIRANT

Le tube éclairant est une source de lumière portable qui éclaire la zone située dans son rayon directionnel.



VI VAISSEAUX SPATIAUX ET VÉHICULES

Ce chapitre aborde les règles propres aux vaisseaux et autres véhicules typiques de l'univers de *Star Wars*.

CARACTÉRISTIQUES DES VAISSEAUX ET DES VÉHICULES

Les sept caractéristiques suivantes couvrent les aspects mécaniques des vaisseaux et des véhicules.

- **Maniabilité :** la manœuvrabilité de l'appareil, ainsi que ses capacités de réaction entre les mains du pilote.
- **Vitesse :** la vitesse de pointe et l'accélération de l'appareil.
- **Gabarit :** mesure abstraite de la taille générale d'un vaisseau ou d'un véhicule.
- **Seuil de dégâts de coque :** robustesse de l'appareil, et faculté de continuer à fonctionner malgré les dégâts subis.
- **Seuil de stress mécanique :** limites auxquelles on peut pousser ou malmener un appareil avant que ses systèmes ne soient surchargés ou coupés.
- **Défense :** première ligne de défense d'un vaisseau contre les attaques et les accidents. Habituellement représentative des boucliers antiparticules et antiradiations d'un appareil, la défense regroupe aussi toutes sortes de paramètres, technologiques ou non, protégeant le blindage d'un véhicule.
- **Blindage :** l'armure d'un vaisseau ou d'un véhicule, comparable à l'encaissement des personnages.

VAISSEAUX, VÉHICULES ET ÉCHELLE

Vaisseaux et véhicules opèrent à une échelle différente des personnages, tout simplement appelée l'échelle des vaisseaux.

Chaque point d'armes, de blindage et de seuil de dégâts de coque des vaisseaux en vaut dix à l'échelle des personnages.

Pour éviter que les armes comme les pistolets blasters n'infligent de coups critiques aux vaisseaux lourdement blindés, les dégâts doivent d'abord dépasser le blindage avant de causer un coup critique.

MANIABILITÉ

La maniabilité d'un vaisseau ou d'un véhicule correspond au nombre de dés de fortune □ ou dés d'infortune ■ ajoutés à la réserve de dés d'un joueur quand il effectue un test de Pilotage (une maniabilité de 0 ne change rien). Les pilotes ajoutent donc à leur test un nombre de dés d'infortune ■ égal à une valeur de maniabilité négative, ou un nombre de dés de fortune □ égal à une valeur de maniabilité positive.

VITESSE

La vitesse d'un vaisseau ou d'un véhicule correspond à la rapidité avec laquelle il se déplace relativement à son environnement, mais aussi aux manœuvres accessibles au pilote. La vitesse indiquée est une valeur « maximale ». Un pilote peut bien évidemment aller moins vite. Une vitesse de 0 désigne un vaisseau ou véhicule stationnaire. Plus cette caractéristique est élevée, plus l'appareil va vite.

GABARIT

Le gabarit est un nombre abstrait qui décrit la taille et la masse relatives d'un appareil par rapport à d'autres véhicules et vaisseaux. Il permet de calculer la difficulté des attaques visant des cibles de différentes tailles. Le gabarit va de 0 à 10 : 0 est plus petit qu'un être humain (pièce détachée, Jawa ou droïde astromech), 1 correspond à un adulte humain, 3-4 à la plupart des chasseurs et cargos légers, et 10 à l'Étoile noire.

SEUIL DE DÉGÂTS DE COQUE

À l'instar du seuil de blessure des PJ, le seuil de dégâts de coque représente la quantité de dégâts physiques qu'un vaisseau ou véhicule peut subir avant d'être neutralisé ou détruit. Le seuil de dégâts de coque est mesuré en termes d'échelle de vaisseau, ce qui signifie que 1 point de dégâts de coque équivaut à 10 blessures contre un individu.

Les dégâts subis qui dépassent le blindage d'un vaisseau sont convertis en dégâts de coque. Quand ces dégâts de coque dépassent le seuil de dégâts de coque de l'appareil, ce dernier est neutralisé. Les vaisseaux PNJ peu importants sont simplement détruits, mais les vaisseaux de PJ ou importants pour l'intrigue sont immobilisés et subissent un coup critique de la **table 6-4 : coups critiques des vaisseaux et véhicules** de la page 43.

SEUIL DE STRESS MÉCANIQUE

Le stress mécanique fonctionne de la même façon que le stress subi par les personnages. Un véhicule qui subit un stress supérieur à son seuil de stress mécanique rencontre une panne de presque tous ses systèmes.

En termes de jeu, quand le seuil de stress d'un vaisseau ou d'un véhicule est dépassé, sa vitesse tombe à 0 au round qui suit. La majorité de ses systèmes (comme les moteurs, les armes et les boucliers) cessent également de fonctionner. Cela signifie qu'il ne peut plus manœuvrer, que ses armes sont dans l'incapacité de tirer et que sa défense tombe à 0.

Les véhicules éliminent le stress mécanique lentement. Pour chaque journée complète passée sans subir davantage de stress mécanique, l'appareil réduit son stress mécanique de 1 point.

À l'inverse du stress normal, le stress **mécanique ne peut être éliminé au moyen d'avantages**. On s'en débarrasse avec l'action « contrôle des dégâts » (cf. page 40) ou avec le temps, comme indiqué ci-dessus.

DÉFENSE

La défense permet aux appareils d'encaisser ou de réduire les dégâts des attaques et collisions au moyen de bouclier déflecteurs et autres technologies parfois ésotériques. C'est un système de protection de tout premier plan, et la première ligne de défense pour la majorité des vaisseaux spatiaux, ainsi que pour quelques véhicules terrestres. En termes de jeu, chaque point de défense ajoute un dé d'infortune ■ aux jets d'attaque effectués contre l'appareil.

BLINDAGE

La seconde ligne de défense des vaisseaux, et la seule protection de beaucoup de véhicules terrestres, c'est le blindage, qui encaisse les dégâts des attaques et impacts susceptibles de passer la défense d'un appareil. Comparable à l'armure des PJ, le blindage encaisse un nombre de points de dégâts égal à son niveau. Notez que 1 point de blindage équivaut à 10 points d'encaissement de personnage.

ARMES DES VAISSEAUX SPATIAUX ET DES VÉHICULES

Les vaisseaux, et plus particulièrement ceux de la Bordure extérieure, sont généralement armés pour repousser les pirates et les pillards. Si les vaisseaux et les véhicules sont très variés, leur armement est relativement uniforme.

Dans *Star Wars* : **Aux Confins de l'Empire, Kit d'Initiation**, les armes des vaisseaux et des véhicules partagent certains traits :

- Portée : le niveau de portée auquel l'arme est la plus efficace. Contrairement à celles qui concernent les PJ, les distances qui séparent les différents niveaux de portée des vaisseaux spatiaux sont telles que les appareils ne peuvent pas attaquer les cibles situées au-delà de leur niveau de portée.
- Dégâts : ce chiffre reflète les dégâts de base que l'arme inflige si l'attaque est réussie. Pour chaque succès ✲ net obtenu au jet d'attaque, l'assaillant y ajoute 1 point de dégâts.
- Niveau de critique : ce chiffre indique la quantité d'avantages nécessaire pour porter un coup critique. Si le nombre d'avantages requis est atteint, reportez-vous à la page 43.
- Attributs : de nombreuses armes, comme les canons ioniques, possèdent des attributs spéciaux qui modifient leurs performances. Leur description apparaît à la page 32.

Le système d'armement de chaque véhicule est très clairement décrit.

COMBATS DES VAISSEAUX SPATIAUX ET DES VÉHICULES

Les combats qui opposent des vaisseaux ou des véhicules fonctionnent sur le principe des règles du chapitre II, mais il existe certaines exceptions, détaillées ci-dessous.

APERÇU DES COMBATS

Dans *Star Wars* : **Aux Confins de l'Empire, Kit d'Initiation**, les combats qui opposent des vaisseaux ou des véhicules se déroulent à peu près de la même façon que les combats détaillés au chapitre II.

Notez qu'il existe toutes sortes d'actions et de manœuvres réservées aux équipages des appareils. Notez également que quelle que soit la taille de l'équipage d'un vaisseau ou d'un véhicule donné, l'appareil ne peut exécuter de manœuvres (et entreprendre certaines actions) qu'au tour du pilote. Les autres membres d'équipage peuvent agir conformément au poste qu'ils occupent à leur propre tour.

BATAILLES SPATIALES NARRATIVES

Les batailles spatiales sont relativement abstraites. Comme les vaisseaux avancent et cherchent constamment à prendre l'avantage sur leurs adversaires, il serait vain de vouloir représenter tous les détails d'un tel affrontement sur un plan. Le MJ et les joueurs se contentent donc de décrire les actions effectuées par les PJ et les PNJ, puis effectuent leurs tests de compétence pour résoudre ce qui doit l'être.

MANŒUVRES

Les personnages peuvent exécuter des manœuvres personnelles classiques telles qu'elles sont décrites à partir de la page 13 (faites tout de même preuve de bon sens), mais aussi des manœuvres spéciales, propres aux vaisseaux.

Quand des vaisseaux ou véhicules sont impliqués dans un combat, il ne faut jamais perdre de vue leur vitesse (comprise entre 0 et leur vitesse maximale). Toutefois, on accélère et on décélère au moyen de manœuvres.

Un appareil ayant un gabarit de 1-4 peut bénéficier d'une manœuvre exclusive de pilote par round, voire d'une seconde manœuvre exclusive de pilote contre 2 points de stress mécanique. Un vaisseau ou véhicule ayant un gabarit de 5 ou plus est quant à lui limité à une manœuvre exclusive de pilote par round. Notez que le pilote doit lui aussi subir 2 points de stress (ou convertir son action en manœuvre) pour exécuter une seconde manœuvre exclusive de pilote.

ACCÉLÉRER/DÉCÉLÉRER (PILOTE EXCLUSIVEMENT)

Le pilote peut augmenter ou réduire de 1 la vitesse de son vaisseau ou véhicule, jusqu'à un minimum de 0 et un maximum égal à la vitesse de pointe de son appareil.

VOLER/CONDUIRE (PILOTE EXCLUSIVEMENT)

Cette manœuvre permet d'approcher ou d'éloigner un vaisseau ou véhicule. Le nombre de manœuvres nécessaires pour franchir un nombre de niveaux de portée donné dépend de la vitesse de l'appareil.

- **Vitesse 0 :** le vaisseau ou véhicule est immobile et doit accélérer avant d'exécuter cette manœuvre.
- **Vitesse 1 :** une manœuvre pour se déplacer en restant à portée proche d'une cible, ou deux manœuvres pour passer de portée proche à portée courte (et vice versa).
- **Vitesse 2-4 :** une manœuvre pour se déplacer en restant à portée proche d'une cible, ou pour passer de portée proche à portée courte (et vice versa), et deux manœuvres pour passer de portée proche à portée moyenne (et vice versa).
- **Vitesse 5-6 :** une manœuvre pour se déplacer en restant à portée proche d'une cible, ou pour passer de portée proche à portée moyenne (et vice versa), et deux manœuvres pour passer de portée proche à portée longue (et vice versa).

MANŒUVRES D'ÉVASION (PILOTE EXCLUSIVEMENT, GABARIT 1-4, VITESSE 3+)

Les manœuvres d'évasion augmentent une fois (un dé de difficulté ◆ est donc converti en dé de défi ⬢) la difficulté de toutes les attaques qui visent l'appareil jusqu'à la fin du tour suivant du pilote. Mais elles augmentent aussi une fois la difficulté de toutes les attaques effectuées par l'appareil jusqu'à la fin du tour suivant du pilote. Ce genre de manœuvres ne peut être exécuté que par les vaisseaux et véhicules de gabarit 4 ou moins.

COLLER LA CIBLE (PILOTE EXCLUSIVEMENT, GABARIT 1-4, VITESSE 3+)

Jusqu'à la fin du tour suivant du pilote, dans tous les tests de combat du vaisseau ou véhicule exécutant cette manœuvre, on améliore un dé d'aptitude ◆. Par ailleurs, dans tous les tests de combats visant l'appareil, on améliore là aussi un dé d'aptitude ◆, et ce, jusqu'à la fin du tour suivant du pilote. Cette manœuvre ne peut être exécutée que par les vaisseaux et véhicules de gabarit 4 ou moins.

TABLE 6-1 : INFLUENCE DU GABARIT AU COMBAT

Différence de gabarit	Difficulté de base du test d'Artillerie
L'assaillant est du même gabarit que la cible, ou 1 point seulement les sépare.	Moyenne ◆◆
L'assaillant a au moins 2 points de gabarit de moins que la cible.	Facile ◆
L'assaillant a 2 points de gabarit de plus que la cible.	Difficile ◆◆◆
L'assaillant a au moins 3 points de gabarit de plus que la cible.	Intimidante ◆◆◆◆

METTRE LA GOMME (PILOTE EXCLUSIVEMENT, GABARIT 1-4)

Cette manœuvre permet à l'appareil d'atteindre immédiatement sa vitesse maximale. Il subit néanmoins 1 point de stress mécanique par point de vitesse acquis de cette manière.

ACTIONS

Les personnages peuvent entreprendre un certain nombre d'actions, décrites ci-dessous. Plusieurs sont réservées au pilote. Un vaisseau ou véhicule ne peut bénéficier que d'une seule action exclusive de pilote par round, quelle que soit la taille de l'équipage.

Si les actions de la page 14 sont permises lors des batailles impliquant des vaisseaux et des véhicules, faites tout de même preuve de bon sens !

PRENDRE L'AVANTAGE (PILOTE EXCLUSIVEMENT, GABARIT 1-4, VITESSE 4+)

Cette action permet au pilote de prendre l'ascendant sur un adversaire et de se positionner pour exécuter une meilleure attaque au round suivant. Il effectue pour cela un **test de Pilotage**, dont la difficulté est déterminée par la vitesse relative des appareils impliqués dans l'attaque (cf. **table 6-2 : difficulté liée à la vitesse**). En cas de réussite, le pilote ignore les malus associés aux manœuvres d'évasion, qu'ils découlent de son appareil ou de celui de l'ennemi, jusqu'à la fin du round suivant. En cas d'échec, il ne tire aucun bénéfice de cette action.

Une fois l'ascendant acquis, l'adversaire peut tenter de l'annuler en entreprenant lui aussi cette action. Cela fonctionne comme précisé ci-dessus, mais la difficulté du test augmente d'un cran (+1 dé de difficulté ◆).

CONTRÔLE DES DÉGÂTS

Avec cette action, un personnage qui réussit un test de Mécanique élimine 1 point de stress mécanique ou de dégâts de coque. La difficulté du test dépend du stress ou des dégâts de coque subis par l'appareil. Cette action peut être entreprise autant de fois que nécessaire pour réduire à 0 le stress mécanique du vaisseau. En revanche, les PJ ne peuvent généralement tenter qu'un test de contrôle des dégâts par source de dégâts de coque. C'est au MJ que revient le dernier mot en la matière.

Les personnages peuvent aussi entreprendre cette action pour éliminer les coups critiques subis par l'appareil. La difficulté apparaît alors sur la **table 6-4 : coups critiques des vaisseaux et des véhicules**, page 43. Ce genre de test peut être répété autant de fois que nécessaire pour éliminer le coup critique.

EFFECTUER DES TESTS DE COMBAT AVEC L'ARMEMENT D'UN VÉHICULE

Cette action est la même que celle du test de combat de la page 14. Quelques points changent néanmoins en raison des différences entre véhicules et individus :

- Sauf indication contraire, chaque arme d'un vaisseau ou d'un véhicule ne peut servir qu'une fois par round.
- Sauf indication contraire, toutes les attaques menées avec des armes de véhicules s'appuient sur la compétence Artillerie.
- La difficulté d'une attaque n'est pas basée sur la portée, mais calculée en comparant les gabarits de l'assaillant et du défenseur.
- Les coups critiques visant les vaisseaux s'accompagnent de règles différentes, décrites page 41.

PILOTAGE CONTRE PHÉNOMÈNE ET RELIEF STELLAIRES

De temps en temps, les véhicules s'engagent en milieu difficile, qu'il s'agisse de champs d'astéroïdes ou de reliefs tout aussi ardus. Il peut alors être nécessaire d'effectuer un test de Pilotage pour éviter une collision.

La difficulté est égale à la vitesse actuelle du véhicule ou vaisseau, ou à la **moitié** de son gabarit (arrondir à l'entier supérieur), au plus élevé des deux. Le plus bas des deux chiffres indique quant à lui le nombre de fois où la difficulté du test est augmentée (et donc le nombre de dés de difficulté ◆ convertis en dés de défi ⬢).

TABLE 6-2 : DIFFICULTÉ LIÉE À LA VITESSE

Différence de vitesse	Difficulté du test
L'assaillant progresse à la même vitesse que la cible	Moyenne ◆◆
La vitesse de l'assaillant est d'au moins 1 point de plus que celle de la cible.	Facile ◆
La vitesse de l'assaillant est de 1 point de moins que celle de la cible	Difficile ◆◆◆
La vitesse de l'assaillant est d'au moins 2 points inférieure à celle de la cible	Intimidante ◆◆◆◆



TABLE 6-3 : DIFFICULTÉ DU CONTRÔLE DES DÉGÂTS

Stress total	Dégâts de coque totaux	Difficulté du test
Stress mécanique inférieur à la moitié du seuil de stress mécanique du véhicule	Dégâts de coque inférieurs à la moitié du seuil de dégâts de coque du véhicule	Facile ◆
Stress mécanique égal à la moitié du seuil de stress mécanique du véhicule	Dégâts de coque égaux à la moitié du seuil de dégâts de coque du véhicule	Moyenne ◆◆
Stress mécanique supérieur à la moitié du seuil de stress mécanique du véhicule	Dégâts de coque supérieurs à la moitié du seuil de dégâts de coque du véhicule	Difficile ◆◆◆
Stress mécanique supérieur au seuil de stress mécanique du véhicule	Dégâts de coque supérieurs au seuil de dégâts de coque du véhicule	Intimidante ◆◆◆◆

Un échec n'est habituellement pas synonyme d'accident (sauf, éventuellement, s'il s'accompagne d'un désastre ⊽). Il signifie simplement que le pilote n'a pas réussi à se sortir de la situation.

DANGERS DE NAVIGATION

Des conditions difficiles, sur terre comme dans l'espace, peuvent aussi ajouter des dés d'infortune ■ aux autres manœuvres et actions nécessitant un test de Pilotage, à la discrétion du MJ.

COLLISIONS

Un véhicule qui percute un autre appareil ou une masse solide subit 1 coup critique automatique.

COUPS CRITIQUES

Les coups critiques affectent les systèmes vitaux des vaisseaux et sont semblables aux blessures critiques que subissent les PJ.

À l'image des blessures critiques infligées aux personnages, un appareil victime d'un coup critique est détruit sur-le-champ s'il n'a pas d'importance particulière (c'est-à-dire si le pilote est un sbire). Dans le contraire, pour chaque coup critique reçu, le véhicule subit les effets précisés à la table de la page 43.

Lorsqu'un vaisseau ou véhicule subit un coup critique, il le garde jusqu'à ce que des réparations soient effectuées. C'est valable même si les effets du coup critique ne durent qu'un round.

RÉPARATION DES DÉGÂTS DE COQUE

L'action « contrôle des dégâts » ne peut pas faire de miracles. Pour réparer la coque d'un vaisseau, encore faut-il du temps, de l'argent et un endroit approprié.

Une fois l'appareil immobilisé, réparer chaque point de dégâts de coque coûte 500 crédits environ. Le coût final est laissé à l'entière discrétion du MJ, tout comme le temps nécessaire, variable. En gros, pour des dégâts légers (jusqu'au quart du seuil de dégâts de coque du vaisseau), cela se comptera en jours. Au-delà, les réparations prendront des semaines ou des mois, selon la gravité des dommages.



VOYAGES SPATIAUX

Les voyages intersidéraux sont compliqués et dangereux. En gros, un vaisseau muni d'un hyperdrive en état de marche peut aller où bon l'intrigue le mène, pour y arriver en temps et en heure. À l'inverse, un vaisseau dépourvu d'hyperdrive en état de fonctionnement ne peut pas aller d'un système solaire à un autre, tout simplement parce qu'il est incapable d'aller au-delà de la vitesse de la lumière.

> **NIVEAUX DE PORTÉE PLANÉTAIRES**
>
> Au combat, les vaisseaux et les véhicules font eux aussi usage de distances abstraites, qualifiées de niveaux de portée planétaire, qui se conforment aux règles des portées habituelles de la page 16. Les seules différences, ce sont l'échelle, sans commune mesure, et le niveau de portée « au contact », remplacé par « proche ».

VOYAGES SUBLUMINIQUES

Lorsqu'un vaisseau utilise ses simples moteurs subluminiques, il se déplace dans l'espace réel. La plupart des vaisseaux sont capables de s'arracher à l'attraction d'une planète pour se mettre en orbite en quelques minutes. Voyager entre deux planètes prend cependant plusieurs heures ou jours.

VOYAGE EN HYPERESPACE

Si les vaisseaux se déplacent entre les planètes d'un même système solaire à vitesse subliminique, l'hyperespace leur permet de voyager d'une étoile à une autre. L'hyperespace, qui n'est rien de plus qu'une autre dimension à laquelle on accède par la fantastique technologie de l'hyperdrive, permet de voyager à plusieurs fois la vitesse de la lumière.

Emprunter les routes de l'hyperespace, y compris les plus fréquentées, demande une série de calculs d'une complexité exceptionnelle, en grande partie gérés par le naviordinateur des vaisseaux. Bien que le naviordinateur fasse le gros du travail, l'astrogateur de l'appareil doit programmer les coordonnées et vérifier les ultimes calculs de l'ordinateur. Lorsque les conditions sont idéales, cela se traduit par un **test d'Astrogation Facile** (◆). Le MJ est libre de modifier la difficulté au gré des circonstances.

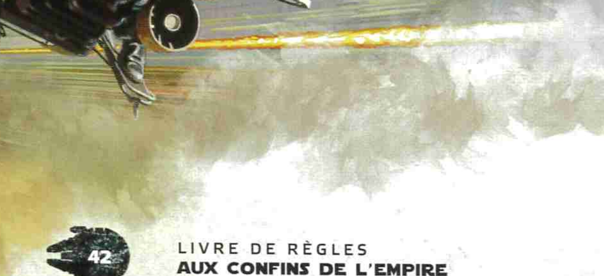
Une fois dans l'hyperespace, l'équipage et les passagers n'ont plus grand-chose à faire, sinon s'installer confortablement et profiter de la balade.

PROFILS DE VÉHICULES

Plusieurs véhicules courants sont présentés ci-dessous. Ils s'ajoutent aux profils proposés dans le *Livret d'aventure*.

SPEEDER BIKE 74-Z D'ARATECH

Version militaire du speeder bike 74-Y, qui connut un grand succès, le modèle 74-Z est un appareil utilisé par les forces impériales pour les missions de reconnaissance et de renseignement, mais qui sert aussi de véhicule de transport rapide.



Type de véhicule : speeder bike

Modèle : 74-Z

Constructeur : Aratech Repulsor Company

Altitude maximale : 25 mètres

Équipage : un pilote

Capacité : 1

Coût : 3 000 crédits

Gabarit : 2 **Vitesse :** 3 **Maniabilité :** +1

Défense : 0 **Blindage :** 0 **Seuil de dégâts de coque :** 3

Seuil de stress mécanique : 3

ARMES

Blaster à répétition léger monté à l'avant – arme utilisable à l'échelle personnelle, et non à celle des vaisseaux, pour ce qui est de déterminer les dégâts (portée proche ; dégâts 12 ; critique 3 ; Automatique, Perforant 1).

> **CHASSEURS TIE CONTRE *CROC DE KRAYT***
>
> Le MJ peut parfaitement se servir des profils des chasseurs TIE/In et du *Croc de Krayt* figurant dans le *Livret d'aventure* dans le cadre de ses aventures. Vous n'y trouverez cependant pas le niveau de coup critique de leurs armes, égal à 3, pour les chasseurs comme pour le cargo.

VAISSEAU DE PATROUILLE FIRESPRAY MODIFIÉ

Le vaisseau de patrouille Firespray fut conçu par Kuat Systems Engineering à la fin de la guerre des Clones. Six prototypes furent construits peu avant la bataille de Naboo, et l'un d'eux fut volé par un chasseur de primes du nom de Jango Fett.

Depuis peu, KSE réintroduit le Firespray sur le marché pour répondre à la demande accrue des planètes impériales, qui ont besoin de patrouilleurs et d'appareils de combat. Le modèle proposé ici a été modifié et dispose d'une puissance de feu supérieure.

Type de coque : vaisseau de patrouille

Classe : Firespray

Constructeur : Kuat Systems Engineering

Hyperdrive : oui **Naviordinateur :** oui

Équipage : un pilote, deux gardes

Capacité : 4 (prisonniers)

Autonomie : 1 mois

Coût : 40 000 crédits

Gabarit : 4 **Vitesse :** 4 **Maniabilité :** 0

Défense : 1 **Blindage :** 4 **Seuil de dégâts de coque :** 15

Seuil de stress mécanique : 12

ARMES

Blasters automatiques montés à l'avant (portée proche ; dégâts 3 ; coup critique 5 ; Automatique).

Lance-missiles à concussion montés à l'avant (portée courte ; dégâts 7 ; coup critique 3 ; Brèche 4, Jumelé 1, Munitions limitées 6, Souffle 4).





CHASSEUR D'ATTAQUE Y-WING BTL-A4

Chasseur stellaire relativement rare, le BTL-A4 de Koensayr, est un bombardier lourd conçu principalement pour neutraliser et détruire les vaisseaux capitaux.

Type de coque : chasseur stellaire

Classe : Y-wing BTL

Constructeur : Koensayr Manufacturing

Hyperdrive : oui **Naviordinateur :** aucun – socle pour droïde Astromech R2 ou R4

Équipage : un pilote

Capacité : -

Autonomie : 1 semaine

Coût : 80 000 crédits

Gabarit : 3 **Vitesse :** 4 **Maniabilité :** 0

Défense : 1 **Blindage :** 3 **Seuil de dégâts de coque :** 12

Seuil de stress mécanique : 10

ARMES

Canons ioniques légers jumelés montés sur tourelle (portée proche ; dégâts 8 ; coup critique 4 ; Ionique, Jumelé 1).

Canons laser montés à l'avant (portée proche ; dégâts 6 ; coup critique 3 ; Jumelé 1).

2 lance-torpilles à protons montés à l'avant (portée courte ; dégâts 10 ; coup critique 3 ; Brèche 6, Jumelé 1, Munitions limitées 8, Souffle 6).

TABLE 6-4 : COUPS CRITIQUES DES VAISSEAUX SPATIAUX ET DES VÉHICULES

Nombre de coups critiques	Difficulté des réparations	Effets
1er coup critique	Facile ◆	L'appareil subit aussitôt 2 points de stress mécanique. Pas d'effet durable.
2e coup critique	Moyenne ◆◆	Moteur endommagé. Vitesse maximale réduite de 1 ; maniabilité réduite de 1.
3e coup critique	Difficile ◆◆◆	Boucliers désactivés. Défense réduite à 0.
4e coup critique et suivants	Difficile ◆◆◆	Un élément de l'appareil (comme une arme ou l'hyperdrive) au choix du MJ est désactivé jusqu'à sa réparation.





ADVERSAIRES

La galaxie est pour ainsi dire infinie, et offre plus de diversité qu'aucun être ne saurait en appréhender durant son existence. Il existe des milliers de planètes habitables, occupées par des centaines ou des milliers d'espèces intelligentes de toutes formes et tailles. Mais s'il existe une région de la galaxie où règne la paix, nul ne l'a encore découverte. Pour tous ceux qui prennent la direction des étoiles en quête d'aventure, de fortune ou de liberté, les obstacles ne manquent pas ; des obstacles qui, pour la plupart, prennent la forme d'ennemis cherchant à vous barrer la route pour une raison ou une autre.

Les personnages seront amenés à croiser le chemin de trois grands types d'adversaires dans la galaxie, qui représentent chacun une menace différente pour les groupes de vauriens et de filous. Si quelques variantes sont possibles, ces grandes catégories comptent les sbires, les rivaux et les Némésis.

SBIRES

Les sbires sont les PNJ les plus courants de l'univers de *Star Wars*. Ce sont des anonymes, qui jouent les gros bras durant les rencontres. C'est en nombre qu'ils sont dangereux. Seul, un sbire a peu de chances face à un PJ.

Les sbires s'accompagnent de règles particulières, qui reflètent leur statut d'adversaires négligeables.

- **Les sbires ne subissent pas de stress.** Tout ce qui leur cause du stress leur inflige des blessures à la place. Par ailleurs, ils ne peuvent pas délibérément subir de stress.
- **Les sbires n'ont pas de compétences.** Ils peuvent néanmoins compenser cet inconvénient en agissant en groupe. Le profil d'un sbire dresse la liste des compétences dans lesquelles il gagne des rangs quand il agit en groupe.
- **Les sbires peuvent combattre en groupe.** Les sbires ne peuvent être déployés qu'en groupes d'un même type. Ils agissent alors de concert et partagent un même seuil de blessures (la somme de leurs seuils respectifs). Les dégâts infligés à un membre du groupe sont déduits du total, un individu étant éliminé chaque fois que son seuil de blessures est atteint. Imaginons, par exemple, une unité de cinq sbires ayant 5 blessures, soit une réserve de 25 blessures. Dès que le groupe a subi plus de 5 blessures, un de ses membres est éliminé. Quand les personnages attaquent un groupe, ils s'en prennent à l'unité tout entière, et non à un ou l'autre de ses représentants. De même, les sbires portent leur attaque en groupe (un seul jet de dés commun pour tous les sbires d'un même groupe ; les dégâts ne sont appliqués qu'une fois pour tout le groupe) et non un par un. Néanmoins, leur collaboration permet aux sbires de compenser en partie leur absence de compétences. Ainsi, dans le cadre de certains tests de compétence, chaque membre du groupe venant en plus du premier compte comme un rang de compétence. Par exemple, un groupe de quatre soldats de la Marine impériale aura trois rangs de compétence (ils sont trois en plus du premier) chaque fois qu'un groupe sera amené à faire un test. Cela ne s'applique toutefois qu'aux compétences précisées dans le profil des sbires.
- **Les sbires sont tués par les blessures critiques.** Quand un sbire subit une blessure critique, il est tué (ou neutralisé) instantanément, à la discrétion du MJ. Quand il s'agit d'un groupe, celui-ci subit l'équivalent du total de blessures d'un de ses membres.

RIVAUX

Les rivaux sont plus dangereux que les sbires, mais restent inférieurs à de nombreux PJ. Ils observent les mêmes règles que les PJ, exception faite de ce qui suit :

- **Les rivaux subissent des blessures critiques normalement.** Néanmoins, quand le seuil de blessure d'un rival est dépassé, il peut être tué (ou neutralisé) instantanément, à la discrétion du MJ.
- **Les rivaux ne subissent pas de stress.** Quand un rival se voit infliger du stress, il subit à la place un nombre égal de blessures. Les rivaux peuvent aussi utiliser des capacités et effets leur infligeant du stress ; celui-ci est alors converti en autant de blessures.

NÉMÉSIS

Les Némésis sont les pendants des PJ. Ils leur sont similaires en bien des aspects, et sont parfois plus puissants, chose nécessaire pour constituer une menace crédible face à un groupe entier. Ils disposent habituellement d'un certain nombre de talents, ainsi que de caractéristiques et compétences élevées, sans compter leur matériel, aussi performant que celui des groupes de PJ les mieux équipés. Les Némésis subissent du stress et des blessures tout à fait normalement, et ne sont pas concernés par les règles spéciales des autres types de PNJ.

LISTE D'ADVERSAIRES

Voici quelques adversaires dont pourra se servir le MJ, et qui s'ajoutent à ceux du *Livret d'aventure*.

OFFICIER DE LA MARINE IMPÉRIALE [RIVAL]

Les officiers de la Marine impériale sont bien formés et souvent passés par les bancs de l'académie militaire. Beaucoup sont affectés à un bâtiment, où ils supervisent des centaines, sinon des milliers de personnels nécessaires au bon fonctionnement des vaisseaux capitaux sur lesquels s'appuie la Marine. Certains peuvent cependant prendre la tête d'escouades navales, qu'il s'agisse d'aborder des pirates et autres appareils, ou d'intervenir au sol. Quand il faut retrouver un individu ou fouiller un vaisseau, par exemple, un officier peut prendre le commandement de soldats et se rendre au spatioport local pour y mener l'enquête dans l'espoir de localiser sa proie.

Vigueur 2	**Ruse 3**	**Présence 2**
Agilité 3	**Intelligence 2**	**Volonté 2**

Compétences : Distance (armes légères) 2, Sang-froid 3, Vigilance 2

Talents : aucun

Encaissement/défense : 3/0

Seuils : blessure 13

Capacités : Commandement tactique (peut exécuter une manœuvre pour diriger un groupe de sbires alliés situé jusqu'à portée moyenne. Le groupe peut aussitôt exécuter une manœuvre gratuite ou ajouter un dé de fortune ☐ à son prochain test).

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), uniforme épais (+1 encaissement).

SERGENT STORMTROOPER IMPÉRIAL [RIVAL]

Les stormtroopers sont des individus intrépides et calculateurs, connus pour leur efficacité, et leur absence totale de miséricorde et d'émotion dans l'exécution de leur devoir. Les sergents, qui commandent des escouades de huit hommes, incarnent parfaitement ces traits et font montre d'un sens tactique hors du commun. Ce sont des individus sûrs d'eux, extrêmement motivés, qui font passer leur mission avant tout le reste, allant jusqu'à se sacrifier pour remplir leurs objectifs. Il leur arrive aussi de porter des armes plus puissantes que les simples hommes de troupe.

Vigueur 3	**Ruse 2**	**Présence 1**
Agilité 3	**Intelligence 2**	**Volonté 3**

Compétences : Athlétisme 2, Commandement 3, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 2, Résistance 2, Sang-froid 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Encaissement/défense : 5/0

Seuils : blessure 14

Capacités : Commandement tactique (peut exécuter une manœuvre pour diriger un groupe de sbires stormtroopers situé jusqu'à portée moyenne. Le groupe peut aussitôt exécuter une manœuvre gratuite ou ajouter un dé de fortune ☐ à son prochain test).

Équipement : fusil blaster lourd (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3, Perforant 1), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 1), 3 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 4), armure de stormtrooper (encaissement +2), ceinture multi-usages, chargeurs supplémentaires.

BARON DU CRIME HUTT [NÉMÉSIS]

Il n'y a guère d'autres races dans la galaxie qui soient aussi détestées et craintes que les Hutts. Ces créatures imposantes contrôlent la pègre de systèmes entiers, ce qui inclut l'Espace hutt, une grande partie de la Bordure extérieure et même des secteurs de la Bordure médiane. Les Hutts sont habituellement organisés en cartels, basés autour de leur clan familial. Les membres d'un clan peuvent contrôler un spatioport ou une planète tout entière. Les Hutts sont généralement arrogants et égoïstes, et aiment être adulés et divertis constamment. Ils s'entourent pour cela de lèche-bottes et de criminels, parodiant ainsi grossièrement les cours que l'on peut trouver sur Coruscant et d'autres planètes civilisées.

Beaucoup commettent l'erreur de sous-estimer les Hutts, qu'ils ne voient que comme de grosses limaces goulues. Ce n'est pas complètement faux, mais cela ne doit pas faire oublier deux autres points. Leur carcasse boursouflée dissimule un esprit particulièrement ingénieux et retors. Quoi qu'en dise l'Empire, leurs cartels règnent effectivement sur l'Espace hutt. L'autre point, c'est que si les Hutts ne sont pas très agiles, leurs multiples bourrelets de graisse n'en cachent pas moins une force prodigieuse.

Vigueur 6	**Ruse 6**	**Présence 3**
Agilité 1	**Intelligence 4**	**Volonté 5**

Compétences : Athlétisme 1, Calme 5, Charme 2, Coercition 4, Commandement 1, Connaissance 3, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Négociation 5, Résistance 5, Sang-froid 5, Tromperie 5

Talents : Persuasion (retirez jusqu'à deux dés d'infortune ■ à un test de Magouilles ou de Tromperie), Solide 2 (ignorez les 2 premières blessures critiques subies chaque jour), Perspicace 3 (augmentez trois fois la difficulté des tests de Charme, Coercition et Tromperie visant le Hutt), Détermination 2 (chaque fois qu'il subit du stress, réduisez-le de 2 points, jusqu'à un minimum de 1)

Encaissement/défense : 10/0

Seuils : blessure 30/stress 20

Capacités : Maladroit (les Hutts ont une force énorme, mais leur masse limite gravement leur souplesse et leur adresse. Ajoutez 3 dés d'infortune ■■■ à leurs tests de Coordination, Corps à corps et Pugilat.), Pesant (les Hutts ne peuvent jamais exécuter plus d'une manœuvre par tour.)

Équipement : habituellement aucun ; quand un Hutt a besoin de quelque chose, il dispose généralement d'un assistant qui le porte et s'en sert à sa place. Toutefois, il leur arrive de manier des armes comme la vibrohache (Corps à corps ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 2) ou le pistolet blaster à canon large (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant, Hutts exclusivement)

BRUTE AQUALE [SBIRE]

Légèrement plus intelligents, et plus enclins à utiliser la technologie que les malabars gamorréens qui ont tant la cote auprès des barons du crime, les Aquales ne sont pas moins forts que leurs collègues porcins, et tout aussi prompts à recourir à la violence pour régler le moindre différend. Bien que tous les Aquales ne soient pas brutaux et agressifs, les baroudeurs galactiques qui traînent dans les lieux mal famés ne sont jamais surpris d'en trouver là, au service de toutes sortes d'individus déplaisants.

Vigueur 3	**Ruse 2**	**Présence 1**
Agilité 2	**Intelligence 2**	**Volonté 1**

Compétences (groupes uniquement) : Coercition, Corps à corps, Distance (armes légères), Pugilat

Talents : aucun

Encaissement/défense : 3/0

Seuils : blessure 6

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3)

CHASSEUR DE PRIMES, COMPAGNON [RIVAL]

Les compagnons font partie d'une guilde et ont légalement le droit de traquer les criminels. Ils constituent la masse laborieuse des organisations de chasseurs de primes, et recherchent le plus souvent les criminels dont la prime n'est pas assez élevée pour attirer l'attention des plus grands chasseurs. Les compagnons peuvent choisir leurs proies, mais il arrive aussi que la guilde leur assigne des gibiers bien précis en fonction des nécessités. D'ailleurs, il n'est pas rare qu'une guilde en mette plusieurs aux trousses d'une cible particulière. Contrairement aux apprentis, ils ne fonctionnent pas forcément en groupe. Quand ils sont en concurrence, la guilde est gagnante de toute façon, et le vainqueur est promu au sein de l'organisation.

Vigueur 3	**Ruse 3**	**Présence 2**
Agilité 3	**Intelligence 2**	**Volonté 2**

Compétences : Coercition 1, Coordination 1, Distance (armes légères) 1, Distance (armes lourdes) 1, Pugilat 1, Survie 2, Vigilance 1

Talents : Coup mortel 1 (la première blessure critique infligée chaque jour par un compagnon compte double)

Encaissement/défense : 5/0

Seuils : blessure 13

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), fusil disrupteur (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée longue ; Encombrant 2), armure laminée (encaissement +2)

CONTREBANDIER [RIVAL]

De nombreux contrebandiers sont d'anciens hommes d'affaires qui agissaient dans le cadre de la loi et qui, pour une raison ou une autre (parce qu'ils n'arrivaient pas à gagner honnêtement leur vie ou parce que leur maigre sens moral les poussait vers le crime) ont entrepris une activité lucrative, mais dangereuse : transporter des biens de contrebande au travers de la galaxie. Les contrebandiers sont robustes et farouchement indépendants. Ils cherchent généralement le grand frisson en transgressant la loi et en réalisant des exploits qui, aux dires de certains, sont impossibles.

Vigueur 2	**Ruse 3**	**Présence 3**
Agilité 3	**Intelligence 3**	**Volonté 2**

Compétences : Calme 1, Charme 2, Distance (armes légères) 2, Magouilles 2, Pilotage 3, Système D 2, Vigilance 1



Talents : Pilote chevronné (retirez jusqu'à deux dés d'infortune ■ de ses tests de Pilotage)

Encaissement/défense : 2/0

Seuils : blessure 12

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

MYNOCK [SBIRE]

Les mynocks sont de répugnants parasites de l'espace composés de silicone qui survivent en s'accrochant à la coque des vaisseaux pour se nourrir des câbles d'alimentation et autres systèmes vitaux. D'un mètre de long environ, pourvus d'ailes qui leur permettent de voler en atmosphère, ils se sont propagés dans toute la galaxie en voyageant clandestinement à bord de vaisseaux. Ils dévorent la matière et absorbent l'énergie de leurs hôtes, ce qui peut causer de graves pannes. Les mynocks sont présents à la surface de plusieurs planètes, mais leur allergie à l'hélium limite le nombre de leurs habitats.

Vigueur 1	**Ruse 1**	**Présence 1**
Agilité 3	**Intelligence 1**	**Volonté 1**

Compétences (en groupe uniquement) : Coordination, Pugilat

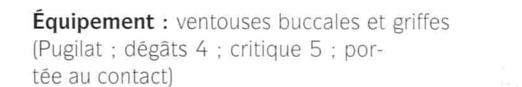
Talents : aucun

Encaissement/défense : 1/1

Seuils : blessure 4

Capacités : Créature du vide (peut survivre dans le vide sans malus et se déplacer dans les environnements semblables au vide), Parasite énergétique (les mynocks peuvent effectuer un test de Coordination Moyen [◆◆] pour s'accrocher à un vaisseau ou véhicule avec lequel ils sont au contact. Les appareils parasités subissent 1 point de stress mécanique par mynock et par jour, et réduisent leur maniabilité de 1), Créature volante (les mynocks peuvent voler), Allergie à l'hélium (exposés à l'hélium, les mynocks subissent 1 blessure par round qui ne tient pas compte de l'encaissement, jusqu'à ce que leur corps gonfle et explose).

Équipement : ventouses buccales et griffes (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact)



RANCOR EN CAPTIVITÉ [NÉMÉSIS]

Les rancors sont de terrifiants prédateurs carnivores présents sur plusieurs planètes de la galaxie. Un spécimen adulte peut mesurer près de 10 mètres de haut, mais ce monstre est généralement voûté et s'aide de ses bras pour marcher, à la manière des singes. Leurs mains, armées de puissantes griffes, leur permettent de se saisir de leurs proies. Doté d'une force prodigieuse, le rancor pourrait occuper le sommet de la chaîne alimentaire sur de nombreuses planètes.

Leurs redoutables capacités de combat font des rancors les gladiateurs ou « animaux de compagnie » préférés des barons du crime. L'infâme Jabba le Hutt en garde d'ailleurs un dans une caverne située sous son palais. Ceux qui mécontentent le seigneur du crime finissent bien souvent au menu du monstre.

Vigueur 6	**Ruse 3**	**Présence 1**
Agilité 2	**Intelligence 1**	**Volonté 3**

Compétences : Perception 2, Pugilat 2, Survie 3, Vigilance 2

Talents : aucun

Encaissement/défense : 12/0

Seuils : blessure 40/stress 15

Capacités : Gabarit 3, Balayage (sur un test de Pugilat réussi, le rancor peut utiliser un triomphe ⊕ pour toucher la cible ainsi que tous ceux qui sont au contact de celle-ci)

Équipement : gigantesques griffes tranchantes (Pugilat ; dégâts 20 ; critique 3 ; portée courte ; Renversement)



DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

COMPÉTENCE	CARACTÉRISTIQUE	UTILE POUR...
Artillerie	Agilité	Attaquer avec une arme lourde, comme un lance-roquettes ou l'équipement d'un vaisseau.
Astrogation	Intelligence	Calculer les itinéraires d'hyperespace et naviguer dans la galaxie.
Athlétisme	Vigueur	Escalader, sauter, nager et autres démonstrations de force physique.
Calme	Présence	Garder son calme dans une situation tendue, rester imperturbable, déterminer l'initiative quand on n'est pas surpris.
Charme	Présence	Embobiner, faire appel aux bons sentiments ou persuader quelqu'un de vous aider.
Coercition	Volonté	Menacer, intimider, interroger, etc.
Commandement	Présence	Aider des alliés à vaincre leur peur, rallier une foule à sa cause, organiser un groupe.
Connaissance	Intelligence	Se rappeler de détails obscurs et d'informations de toutes sortes.
Coordination	Agilité	Garder son équilibre, se débarrasser d'entraves, retomber sur les pieds, faire preuve de souplesse.
Corps à corps	Vigueur	Attaquer avec un poignard, une vibrohache et autres armes de corps à corps.
Discrétion	Agilité	Se déplacer sans se faire remarquer, échapper à des poursuivants.
Distance (armes légères)	Agilité	Attaquer avec un pistolet blaster, un pistolet blaster lourd ou quelque autre arme légère à distance.
Distance (armes lourdes)	Agilité	Attaquer avec un fusil blaster, une carabine blaster ou quelque autre arme lourde à distance.
Informatique	Intelligence	Accéder à un système informatique, s'en servir ou le contourner.
Magouilles	Ruse	Crocheter une serrure, faire les poches, escamoter de petits objets, identifier les failles d'un système de sécurité.
Mécanique	Intelligence	Identifier une panne d'une machine, retaper une machine, soigner un droïde.
Médecine	Intelligence	Diagnostiquer une maladie, soigner une maladie ou une plaie, soigner les blessures d'un être organique.
Négociation	Présence	Conclure une affaire, obtenir un meilleur prix, négocier les termes d'un contrat.
Perception	Ruse	Remarquer un détail caché ou subtil, chercher un indice, percer un déguisement.
Pilotage	Agilité	Conduire ou piloter un véhicule.
Pugilat	Vigueur	Attaquer à mains nues, avec un coup-de-poing ou autre arme similaire.
Résistance	Vigueur	Repousser ses limites physiques, résister au poison, à la maladie, à la chaleur et au froid, etc.
Sang-froid	Volonté	Résister ou surmonter sa peur, ne pas perdre de vue son objectif quand on est distrait ou dupé.
Survie	Ruse	Trouver de la nourriture et un abri en milieu sauvage, pister quelqu'un, gérer un animal domestique.
Système D	Ruse	Trouver des objets sur le marché noir, avoir vent de rumeurs, rester en sécurité dans un environnement urbain.
Tromperie	Ruse	Mentir, fabriquer une fausse piste, distraire un adversaire au combat.
Vigilance	Volonté	Se préparer à une situation de crise, rester sur le qui-vive, déterminer l'initiative quand on est surpris.


Les symboles de succès sont annulés par les symboles d'échec. S'il reste au moins 1 symbole de succès, le test est réussi.


Les symboles de triomphe comptent comme des symboles de succès et peuvent aussi déclencher des effets bénéfiques extrêmement utiles.


Les symboles d'avantage indiquent un effet secondaire ou une conséquence bénéfique, même si le test est raté. Ils annulent et sont annulés par les symboles de menace.


Les symboles d'échec annulent les symboles de succès. S'il y a assez de symboles d'échec pour annuler tous les symboles de succès, le test est raté.


Les symboles de désastre comptent comme des symboles d'échec (ils annulent les symboles de succès) et peuvent aussi déclencher des conséquences néfastes graves.


Les symboles de menace indiquent un effet secondaire ou une conséquence néfaste, même si le test est réussi. Ils annulent et sont annulés par les symboles d'avantage.

